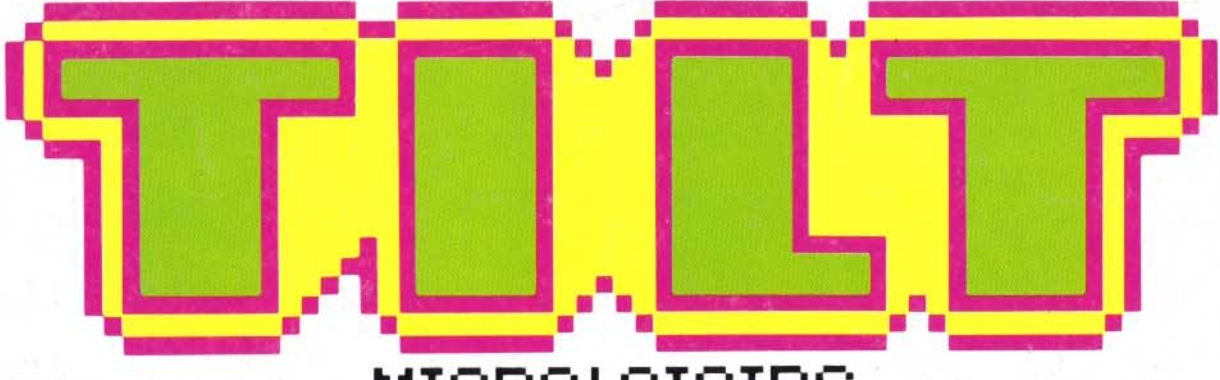


MICROLOISIRS

MICRO KID'S
3 Megadrive,
2 Game Boy, 1 SuperGrafX !
A GAGNER
tous les mercredis et dimanches
sur FR 3 !!!

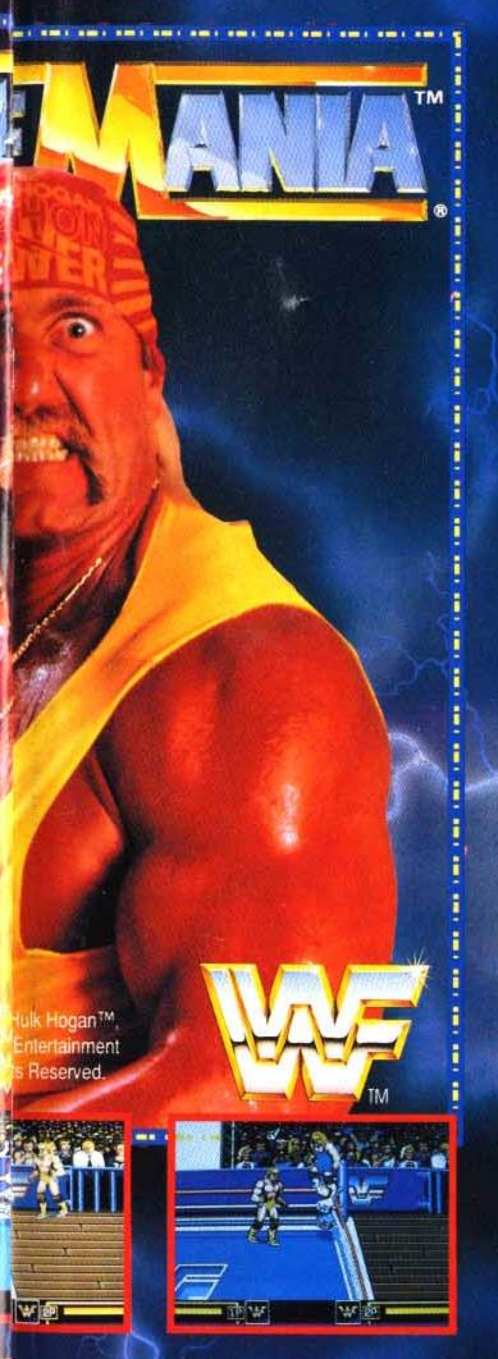
BUG M 23.08.03 PM CH
PROG. 28 05 36
BANZAÏ
REW. PLAY F.FWD. STOP PAUSE REC.

CAMESCOPE ET MICRO: créez votre film ● Concours Another World : gagnez un Amstrad PC286 VGA avec carte sonore ! ● Nouveau : la rubrique création graphique de Jérôme Tesseyre ● Super Games Show : tous à l'Espace Champerret du 6 au 9 décembre ! ● Jeux du mois : AGE, First Samurai...

L 2207 - 96 - 28,00 F

N°96 DECEMBRE 1991. 28 F. BELGIQUE : 175 FB. SUISSE : 7,50 FS. CANADA : 6,50 $ CAN. MAROC : 39 DH. ESPAGNE : 750 PTAS. ISSN 073-6968

E DEVENIR UNE SUPERSTAR?



2 et PC
ond Back
Jérô-
d'un
. Ne

MATT GROENING
THE SIMPSONS™
BART VS. THE SPACE MUTANTS
BRAND X SPRAY PAINT NO CFCS
Akklaim

TTE CHANCE UNIQUE!!!



OCEAN SOFTWARE LTD.,
25 BOULEVARD BERTHIER, 75017 PARIS.
TEL: 47663326 FAX: 42279573

TILT MICROLOISIRS
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 25 31.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière
Rédacteur en chef adjoint
Jean-Loup Renault
Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert
Secrétaire de rédaction
Philippe Seiller
Chef de rubrique
Mathieu Brisou
Rédacteur
Guillaume Le Pennec
Maquette
Christine Gourdal et Marie-José Estevens
Photographe
Eric Ramaroson
Secrétariat
Juliette van Paaschen
Ont collaboré à ce numéro
Francis Blanchard, Acidric Briztou, Morgan Camuset, Marina Capelle, Jean-Jacques Caron, Daniel Clairet, Daniel Cuirot, Laurent Decomble, Laurent Defrance, Hervé Ducamps, Yannick Dupré, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille (chef de rubrique PC), Emmanuel Hermellin, François Hermellin, Jean-Loup Jovanovic, Juju, Piotr Korolev, Véronique Lamour, Olivier Martinerie, Dogue de Mauve, Fabrice Merillion, Alex Munschen, Brigitte Najac, Marie Page, François Paupert, Josette Piccioli, Bruno Roitel, Brigitte Soudakoff, Spirit, David Téné, Jérôme Tesseyre, Tilikete dit Fifi, Pierre Truchin, Emmanuel Vigier.

MINITEL 3615 TILT
Marie Poggi et François Julienne

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00
Directeur de la publicité
Antoine Tomas
Chef de publicité
Sylvie Houeix
Assistante commerciale
Claudine Lefebvre
Ventes
Synergie Presse. Philippe Brunie, Chef des ventes,
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.Tél. : (1) 46 38 13 90.
Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (12 numéros) : 229 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 316 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes. Cedex.
Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros) = 2 000 FB.
Payable par virement sur le compte de Diapason à la Banque Société Générale à Bruxelles n° 210 0083593 31.
Promotion
Marcella Briza
Directeur Administratif et Financier
Margaret Figueiredo
Fabrication
Jean-Jack Vallet

Éditeur
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A. au capital
de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter
du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Président-Directeur Général :
Francis Morel
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger



Tirage de ce numéro : 120 000 exemplaires.

Couverture : Jérôme Tesseyre, Imaciel.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger
Dépôt légal : 3e trimestre 1991
Photocomposition et photogravure : Digitec-Graphotec, Photogravure de l'Ouest.
Imprimeries : Sima-Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

Sommaire

N° 96

Micro Kid's et SuperGames Show !
Du 6 au 9 décembre à l'espace Champerret, les amateurs de jeux micro et console se retrouveront pour le SuperGames Show, en particulier autour du stand *Tilt* ! Le prix d'entrée est de 30 F pour une journée, de [illegible]r les quatre jours. Vous voulez faire des [illegible] ? Facile ! Il suffit de ne pas manquer [illegible] Micro Kid's du 4 décembre. Un mot de pas[illegible]a communiqué. Si vous le murmurez à l'hô[illegible]ccueil du SuperGames Show, l'entrée ne [illegible]era plus que 15 F pour la journée et 20 F [illegible] quatre jours ! Merci qui ? Merci Micro Kid's !

[illegible] AVANT-PREMIERES
Les croquis de Mark Jones,
le g[illegible]phiste qui monte, illustrent son[illegible]ptueusement ses prochains projets : *Darkmere*, un jeu d'aventure/action, exploite la veine inépuisable de l'heroic fantasy ; *Space Hulk*, adaptation micro d'un jeu de plateau, oppose des aliens à des marines futuristes. *Shadowlands*, un jeu de rôle, propose une nouveauté graphique. Basé sur la lumière, il in[illegible]nte le photoscape, un [illegible] qui est peut-être [illegible] grand avenir.

22 [illegible]ILT JOURNAL
[illegible] CDI, enfin !
Présenté o[illegible]ellement au Japon, il offre une nouvelle dimension à l'univers ludique. Micro & Co – le salon micro vraiment micro – souligne les difficultés des français à organiser des manifestations. La *Lynx 2* veut se faire aussi grosse que les japonaises. Jérôme Bonaldi parle de ses projets.

34 HITS
***First Samurai*, jeu complet,**
débute dans le Japon médiéval pour un extraordinaire voyage dans le temps. *Supaplex*, un excellent jeu de réflexion, s'inspire de *Boulder Dash* tout en sachant innover. *Jimmy White's Whirlwind Snooker*, simulation de billard, est dotée d'une animation 3D étonnante. Les autres hits : *Starush, Double Dragon 3, Rugby The World Cup, Hudson Hawk, Rolling Ronny, Last Ninja 3, Les aventures de Moktar*...

58 ROLLING SOFTS
Hard les Rollings ?
Pas du tout ! La preuve, ce mois-ci nos testeurs vous ont dégoté tout un tas d'adaptations de Hits et autres jeux qui gagnent à être connus...

76 CREATION
Sons, images et PAO.
Les sons sont sur *ST* avec *Digital Impact*, qui traite des sons numérisés ; les images sur *Amiga* avec *Colorimage*, un logiciel de

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 66 et 69 et un poster entre les pages 132 et 133.

essin pour enfants, le déjà célèbre *Deluxe Paint IV* et le modeleur
'olumm 4D 2.1 ; la PAO sur *Amiga* avec *Page Setter 2* et *PC*
vec Finesse 3.10. Quelques utilitaires pour finir : *Diamond Back*
', Neodesk 3 (ST) et *Discoscopie Pro 3.0 (Amiga)*.



88 PAINT BOX
Les graphistes du mois
isparaissent au profit d'une nouvelle formule. Le grand Jérô-ne Tesseyre donne désormais chaque mois les conseils d'un rai pro. Il piaffe d'impatience dans l'attente de vos œuvres. Ne : décevez pas.

92 DOSSIER
Micros et camescopes.
1embres d'une même espèce technologique, les micros flirtent ous plus ou moins avec les camescopes et les magnétoscopes.



First Samurai va-t-il remplacer le dernier ninja ? Graphismes, animation, bande-son, les ingrédients sont tous réunis pour le passage du flambeau.

t pourtant, leur mariage pose des problèmes qui paraissent ısurmontables. C'est actuellement l'*Amiga* qui tire son épingle ı jeu. Mais les autres, jaloux, se préparent dans l'ombre à repren-re l'initiative...

104 SOS AVENTURE
***AGE* est presque parfait :**
raphismes à couper le souffle, animation 3D renversante et ıtérêt de jeu incontestable. Moins brillant, *Suspicious Cargo* ffre toutefois un scénario bien charpenté. Action, aventure, rôle, *'eimdall* réunit tout cela en un cocktail corsé. Si *Conan the Cim-ıerian* manque de jouabilité, *Another World* s'impose en digne ıccesseur de *Prince of Persia*. Très beau, *Martian Memorandum* st légèrement décevant à l'usage. *Fascination*, combinant amour : humour, est un jeu surprise.

Les Tilt d'Or Canal + !
Les traditionnels Tilt d'Or Canal + récompensent les meilleurs jeux de l'année. Cette année, outre les Tilt d'Or de la rédaction, deux prix sont décernés par les lecteurs : les Tilt d'Or Micro Kid's! Retrouvez-les dans le Guide annuel de *Tilt*, en compagnie de plus de 1 000 tests de jeux, des matchs entre consoles 8 bits, Megadrive contre SuperFamicom, Turbo GT contre Game Gear et Lynx, et micros, 50 joysticks au banc d'essai, les adresses utiles et quelques surprises. En vente depuis début décembre.

124 MESSAGE IN A BOTTLE
Terminer une aventure
est parfois une épreuve difficile. Voici des conseils utiles à ceux qui se tapent la tête contre les murs. Et si vous ne trouvez pas l'indication dont vous avez besoin, vous pouvez toujours consulter le 36.15 Tilt (*SAV).

128 FORUM
Vidéo et cartes graphiques,
ST, Amiga ou *PC, CDTV* ou *CD-I*, comment installer *Wing Commander II*, des questions par milliers traitées avec humour et compétence par nos spécialistes.

134 TELEMATILT
36.15, code Tilt,
ou comment utiliser au mieux notre nouveau serveur. C'est ce que vous propose cette nouvelle rubrique qui simplifie l'accès à un univers où fanatiques de jeux et aficionados de la manette conversent, échangent leurs trucs et astuces, bref, communiquent.

138 INDEX
Bientôt Noël et les cadeaux !
C'est dans Tilt, avec plus de 1 500 annonces, que vous avez les meilleures chances de trouver ce que vous voulez offrir – ou vous offrir !

154 PETITES ANNONCES
Tous les hits de l'année,
les meilleurs jeux d'aventure et tous les logiciels testés dans ce numéro répertoriés par ordre alphabétique.

156 TESTEZ LES TESTEURS
Votre avis nous intéresse !
Il vous intéresse aussi, puisque c'est à partir de vos observations que nous pouvons faire évoluer Tilt vers une (encore) meilleure qualité. Et puis, il y a des cadeaux à gagner...!

de des prix utilisé dans *Tilt* : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = de 500 à 999 F, G = de 1 000 à 1 499 F, H = de 1 500 à 1 999 F, I = de 2 000 à 3 000 F.

ATARI LYNX : LE JEU VIDEO

Tout nouveau, tout beau et déjà

La nouvelle console LYNX révolutionne le monde du jeu vidéo.
Portable et tout en couleur, le LYNX est un remarquable bijou technologique.
Tous les grands hits des jeux d'arcade et des nouveautés époustouflantes sont au rendez-vous : déjà 24 jeux passionnants au catalogue.
En couleur et avec un son stéréo qui chahute.
Jouez avec vos amis:
le câble Comlynx permet de relier ensemble jusqu'à 8 Lynx.



AIT UN BOND PRODIGIEUX!

24 jeux disponibles. En couleur.

JEUX A PARTIR DE 250 F TTC

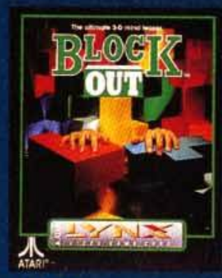
nouveautés octobre 91



NINJA GAIDEN
Accède au stade ultime "Ninja Gaiden" en nettoyant les quartiers les plus mal famés de la cité. Sur ton passage récupère les armes et les bonus. Ils te seront utiles contre les monstres de fin de niveaux.



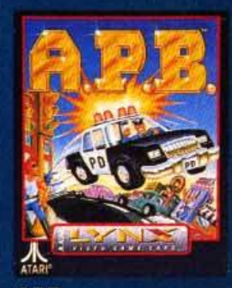
PAC LAND
Pac Man est de retour dans une nouvelle aventure très originale. Visitez Pac Land et ramenez la fée chez elle en évitant les fantômes plus fous et plus Pacvoriens que jamais!



BLOCK OUT
Le challenge infernal pour les réflexes et l'esprit. Agence les cubes dans cet espace 3D afin de tenir le plus longtemps. Facile à comprendre, difficile à maîtriser, impossible à quitter.



WARBIRDS
Affronte le Baron Rouge et les autres as de la première guerre mondiale sur ce spectaculaire simulateur de biplan. Ajuste te lunettes, décollage immédiat.



APB
Jeune bleu, tout juste sorti de l'école de police, te voilà en charge de la surveillance de la ville à la poursuite des chauffards et des escrocs. Mais attention aux innocents piétons.

A découvrir bientôt!

- TURBO SUB
- CHECQUERED FLAG
- HARD DRIVIN
- STUN RUNNER
- SCRAPYARD DOG
- BILL AND TED'S EXCELLENT ADVENTURE
- VICKING CHILD

BLUE LIGHTNING
A fond les manettes, tu pilotes ton F15 Eagle en rase-mottes au dessus de paysages escarpés, détruisant les tanks et radars ennemis.

GAUNTLET
Virée massacre sur 40 niveaux pour 4 aventuriers qui dénicheront potions et autres trésors.

Ms PAC MAN
Gobble, Gobble, Blub! Miss Pac Man, la déesse des labyrinthes, est de retour. Avale les pilules énergétiques et gobe les fantômes.

ROAD BLASTERS
Dans un monde ravagé par un conflit atomique, tu joues les Mad Max, l'accélérateur collé au plancher, durant un long rallye de 50 étapes.

RYGAR
Tu es l'Élu...Rygar le guerrier. Tu dois débarrasser la Terre des Hordes du Mal qui l'ont envahie. Il te faudra pour cela traverser les 23 paysages.

SLIME WORLD
Tu vas t'aventurer dans un monde gluant, spongieux, verdâtre, inquiétant. N'hésite pas, grâce au Comlynx, à entraîner 7 amis en expédition.

ZARLOR MERCENARY
Si ça bouge tire dessus, si ça reste fixe tire quand même. Et grâce au Comlynx, 3 amis peuvent t'aider dans ta mission-massacre.

ELECTROCOP
Flic du XXIe siècle, mi-homme mi-robot, te voilà chargé de délivrer la fille du président enfermée dans un complexe à plusieurs niveaux.

CHIP'S CHALLENGE
Seules ton astuce et ton adresse te permettront de te frayer un chemin et d'éviter les pièges et obstacles des 144 niveaux de ce jeu.

GATES OF ZENDOCON
Muni d'armes multiples et dévastatrices, tu conduis ton vaisseau à travers 99 mondes étonnants, en repoussant les incessantes vagues d'aliens.

PAPER BOY
C'est ton premier job: livreur du Daily Sun. Il s'agit de faire bonne impression, mais difficile de distribuer le journal en évitant les obstacles!

ROBO SQUASH
Le tennis de l'an 2000 se joue en salle. A toi de servir, ton adversaire est le Lynx ou un autre joueur connecté grâce à Comlynx.

SHANGAI
Inspiré de l'ancien Mah-Jong chinois, Shangaï éprouvera tes facultés de reflexion, de stratégie et de concentration. Tu peux y jouer seul ou à 2.

XENOPHOBE
Il te faudra manger du Xenos dans plus d'une vingtaine de stations spatiales. Un conseil, ne t'y aventure pas seul! Entraîne avec toi, trois amis.

KLAX
Pour maîtriser Klax il faut une bonne dose de dextérité, de logique et de self-control. Osez relever le defi!

RAMPAGE
Inutile de gravir le building pour le détruire. Un coup de poing te suffit. Et si les soldats viennent te chatouiller les doigts de pieds, mange-les.



ATARI

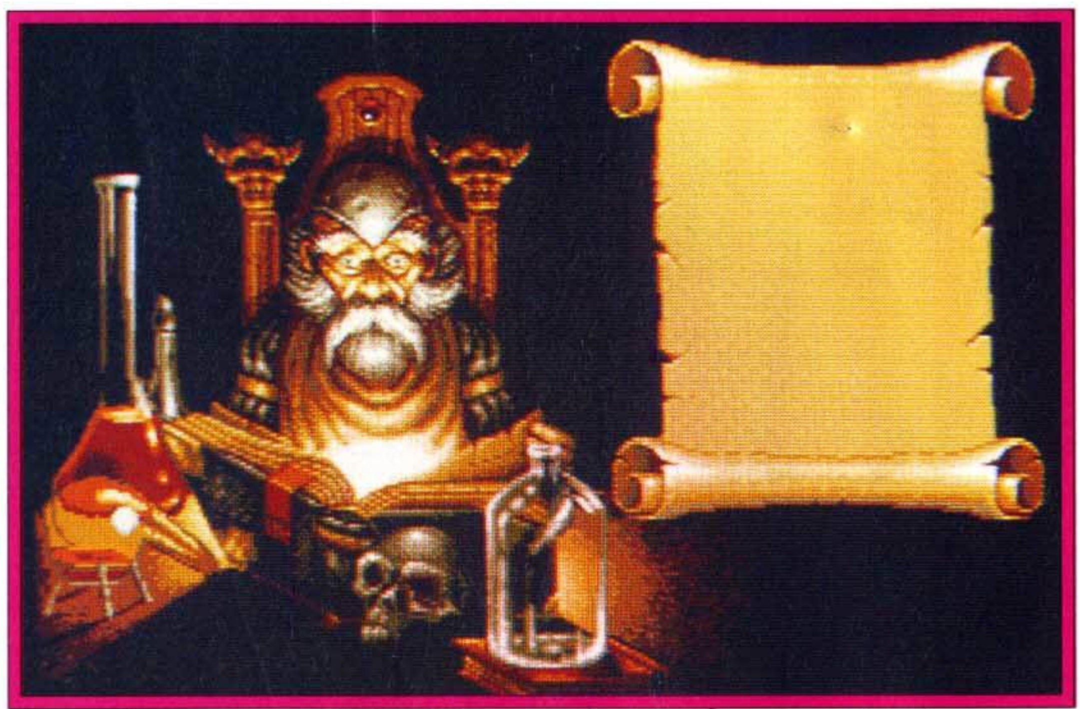
ATARI FRANCE 79, av. Louis Roche 92 230 Gennevilliers - Tel.: (1)40.85.31.31. ou 3615 ATARI.

* Prix généralement constatés au 01/10/1991

Mark Jones 2 : le retour !

Je vous l'avais annoncé dans le précédent numéro, la rubrique change de visage. Ce mois-ci, nous avons choisi de nous concentrer sur trois grands produits en préparation :* Darkmere*, un superbe jeu d'aventure-action conçu par Mark Jones.* Shadowlands*, un nouveau jeu de rôle doté d'un système de jeu original. Enfin,* Reach for the Skies *s'annonce comme l'un des simulateurs les plus intéressants de cette fin d'année. Et pour ceux qui veulent tout savoir, la section « News » récapitule toutes les sorties à venir. Moi, je repars traquer la nouveauté en Allemagne. Au mois prochain et que le Mauve soit avec vous !

Dogue de Mauve



Malthar, votre mentor dans l'art de la magie, est l'un des personnages clef de Darkmere.

Vous vous souvenez peut-être de* Cybernoid*, qui fut un hit il y a quelques années ? Ou du plus récent* Stormlord*, très remarqué ? Sans oublier* Rubicon*, dont je vous parlais il y a peu dans cette même rubrique ? Dans tous ces jeux, le nom de Mark Jones, le graphiste, apparaît en bonne place.

Tilt : Bonjour, Mark. Alors, il paraît que tu as de nouveaux projets ?

Mark Jones : En effet. J'ai fini les graphismes de *Rubicon* il y a quelques mois déjà et j'en ai donc profité pour commencer à travailler sur deux autres jeux. *Space Hulk*, tout d'abord, qui est l'adaptation du jeu de plateau du même nom. Je précise que les graphismes n'en sont qu'au stade de la préparation.

Tilt : La mise en scène graphique me fait penser à celle de *Dungeon Master*...

Mark : En effet, cela permet de rendre l'ambiance angoissante du jeu de manière plus crédible. Votre équipe de marines explore d'immenses épaves de vaisseaux spatiaux infestées d'aliens agressifs qui peuvent surgir à tout instant d'une coursive latérale. Ceux qui ont aimé l'atmosphère du film *Alien* devraient apprécier *Space Hulk*. Je pense que ce sera l'un des produits les plus marquants d'Electronic Arts pour 92.

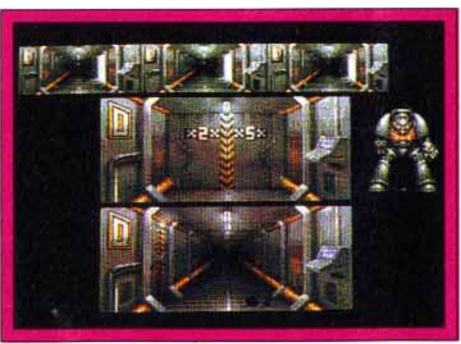
Tilt : Parle-nous un peu plus de *Darkmere*.

Mark : *Darkmere* est un projet personnel que j'ai conçu il y a plusieurs années déjà, à l'époque où je travaillais sur les 8 bits pour Ocean. N'ayant pas eu l'occasion de le développer sur *CPC* ou *C64*, je me suis tourné vers les machines plus puissantes.

Tilt : As-tu écrit un scénario ?

Mark : Oui, bien sûr. En fait, j'ai même conçu la totalité du jeu. Le système, la bande-son, la taille et le nombre de sprites. Tout est prêt... sur le papier. Reste maintenant à le programmer. N'ayant aucune compétence en la matière, j'ai demandé à Stewart Gilray, le programmeur de *Rubicon*, d'assurer la partie code.

Tilt : Comment se présente le jeu ?



Space Hulk : de beaux décors.



Mark : Bien, j'espère... (rires). Le jeu est en 3D isométrique, un mélange entre le côté statique des jeux d'aventure et l'action répétitive des jeux d'arcade. Le joueur dirige Ebryn, un prince elfe armé d'une épée enchantée, dont le royaume est sous l'influence d'un mal étrange : le Darkmere. Ebryn va en chercher la cause et, si possible, la détruire.



Tilt : Quelles sont les différences par rapport à des jeux comme *The Immortal* ou *Cadaver*, par exemple ?
Mark : Si la mise en scène est identique à celle de *Cadaver*, nous allons travailler au maximum sur l'ambiance et le côté aventure du jeu, avec de véritable missions à accomplir. Il y aura une multitude de bruitages digitalisés (vent qui souffle, bruits de village, craquements du feu de camp...) et l'interaction avec les personnages sera très poussée. Les lieux seront plus nombreux et plus variés que dans *The Immortal*. De plus, *Darkmere* comportera une bonne dose d'action grâce aux combats contre les monstres qui envahissent la région.
Tilt : Peux-tu nous en dire plus quant à l'histoire ?
Mark : Eh bien, je préfère ne pas dévoiler trop de choses... Au départ, le père d'Ebryn, Gildorn, aux portes de la mort, charge son fils de sauver le pays du Darkmere, la malédiction qu'il n'a pas su enrayer. Il lui confie son épée, Dragon's Bane, et le recommande à la fois aux dieux et à Malthar, un puissant magicien. Cette épée, magique, apporte à son porteur force et vitalité. Mais s'il s'en sert pour une action mauvaise ou dans un combat déloyal, il verra ses forces s'épuiser rapidement. Le personnage est donc tenu d'agir de manière juste et courageuse s'il veut pouvoir mener le jeu à son terme.
Tilt : Quel genre de mission devra-t-il effectuer ?
Mark : Il devra venir en aide à plusieurs personnages : Malthar le magicien, mais aussi les nymphes qui habitent les bois alentour et les habitants du village. Il devra aussi défaire, entre autres, des orcs, des squelettes et de petits dragons. L'aventure sera longue et variée...
Tilt : Ok, Mark, je ne t'en demande pas plus. Merci pour toutes ces informations et bonne chance pour ce projet qui s'annonce grandiose. En espérant que vous trouverez vite un éditeur. Que le Mauve soit avec toi !
Mark : J'y compte bien (rires). En fait, plusieurs maisons d'édition se sont déjà montrées intéressées et je pense que nous devrions signer un contrat très bientôt...
Darkmere et *Space Hulk* ne seront probablement pas disponibles avant l'année prochaine. Mais soyez sans inquiétudes, nous vous en reparlerons probablement quand les jeux seront plus avancés. En attendant, admirez donc les toutes premières photos d'écran.

Dogue de Mauve

Shadowlands : d'ombre et de lumière

Après la conversion de* Pitfighter, *les programmeurs de Teque London se sont lancés dans un projet plus personnel et plus ambitieux. Amateurs de jeux de rôle, fans de graphisme japonais, toqués de la 3D isométrique, ce jeu est fait pour vous. Permettez-moi de vous présenter Shadowlands.

L'idée qui sert de base à *Shadowlands* est assez simple. Le joueur incarne une entité quasi-divine qui a été défaite par une autre créature maléfique. Esprit désincarné, il va devoir guider une équipe de quatre champions qu'il aura créés afin qu'ils puissent retrouver ses restes funéraires et, à l'aide d'une puissante magie, le ramener à la vie. Plutôt que de recopier (bêtement) le communiqué de presse, je suis allé interroger les auteurs : Barry Costas, programmeur, et Mark Anthony, graphiste.

Tilt : Salut à vous deux. Avant de parler du jeu, j'aimerais en savoir un peu plus sur vous.

Mark : En ce qui me concerne, *Shadowlands* est mon tout premier jeu. J'ai envoyé quelques disquettes à Teque et ils m'ont engagé.

Barry : Pour ma part, ça fait environ cinq ans que je programme, un peu sur toutes les machines. *Shadowlands* sera d'abord développé sur *ST* puis adapté sur *Amiga*.

Tilt (insidieux) : ce sera une adaptation ou juste un simple transcodage ?

Barry : Non, non, ne t'inquiète pas, le jeu tiendra compte des possibilités de l'*Amiga*. Il y aura plus de couleurs et le scrolling devrait être au pixel près.

Tilt : As-tu réalisé des jeux, récemment ?

Barry : Je n'ai pas participé à *Pitfighter* mais, en revanche, j'ai programmé *Escape from the Planet of the Robot Monsters* qui profite du même genre de mise en place graphique.

Tilt : La 3D isométrique ?

Barry : C'est ça. De plus, nous utilisons un nouveau système, baptisé Photoscape, qui fait appel à la lumière. Le monde de *Shadowlands* est un monde d'obscurité. Les personnages sont les porteurs de lumière. Au-delà du symbole, cela a une influence sur le jeu. Ainsi, la torche d'un personnage éclairera autour de lui pour lui permettre de voir les obstacles qu'il n'aurait pas repéré dans le noir...

Mark : Attention, cependant, car la lumière peut également déclencher des pièges et attirer les monstres qui errent alentour. Le joueur devra gérer ses torches avec précaution.

Tilt : En tout cas, le rendu à l'écran est réussi et le système est original. Cependant, votre jeu me paraît inspiré à la fois par *Dungeon Master* et *Cadaver*, non ?

Barry : C'est un peu vrai. Je dois dire que *Dungeon Master* est un de mes jeux préférés. Pour ce qui est de *Cadaver*, je le trouvais trop statique. L'avantage de *Shadowlands* est que, grâce au scrolling, on se rend mieux compte de l'immensité des niveaux.

Tilt : Combien de temps as-tu mis pour mettre au point ce nouveau système ?

Barry : Pour le Photoscape lui-même, environ un mois.



Attention au squelette qui vient d'apparaître.

Tilt : Vu que chaque mur peut à tout instant être éclairé ou plongé dans le noir selon les déplacements des personnages, es-tu obligé de réafficher tout l'écran à chaque fois ?

Barry : Pour gagner du temps, j'ai choisi un système plus complexe. Je ne redessine que les blocs qui changent de couleur. Pas facile à programmer mais cela me permet d'animer les sprites de manière fluide.

Tilt : Dis-donc, Mark, ça n'a pas du être facile de faire les graphismes... ?

Mark : En effet. Le plus gros problème a été de concevoir la palette. Etant donné les différentes nuances de luminosité, la plus grande part en est reservée aux murs et au sol. Cependant, je dois conserver un minimum de cinq couleurs pour le visage et les ornements des personnages. Crois-moi, il y a des jours ou j'aurais préféré travailler sur un *Amiga* ou un *PC*.

Tilt : Tu parlais des personnages. A quoi ressemblent-ils ?

Mark : Etant un fan de dessin animé et de mangas japonais, j'ai essayé d'utiliser le même style. D'autre part, nous avons prévu que le joueur puisse créer ses propres visages en en choisissant la forme, les



Dans Shadowlands, vous pouvez séparer votre équipe en deux groupes distincts, chacun ayant la possibilité d'explorer une zone différente du labyrinthe qui compose le jeu.

yeux, la bouche, les cheveux, etc.

Tilt : Et pour les sprites ?

Mark : J'ai beaucoup bossé sur les sprites. S'ils sont assez petits, ils se déplacent dans huit directions, se baissent, bougent les bras, invoquent des sorts, etc.

Tilt : Comment fonctionne le jeu ?

Barry : Nous avons essayé de rendre le maniement très intuitif. Tout se fait à la souris. Pour se déplacer, il suffit de cliquer sur la jambe d'un personnage. Pour agir, appuyer sur son bras et l'objet que vous voulez manipuler, etc. Mais nous allons continuer à travailler sur l'ergonomie durant les prochains mois. A noter également que l'on peut scinder l'équipe en deux groupes distincts qui devront agir de concert pour surmonter certains obstacles.

Tilt : Ok, merci pour tous ces détails. La sortie de *Shadowlands* est prévue pour la première moitié 92.

Dogue de Mauve

Reach for the Skies : et c'est reparti comme en 40 !

Voici venir le nouveau simulateur de vol de chez Mirrorsoft. Il retrace la lutte entre les as de la RAF et les pilotes de la Luftwaffe lors de la fameuse bataille d'Angleterre en 1940. Dogue de Mauve, notre grand pilote de chasse (à la nouveauté) est allé interroger Rod Hyde, chef de projet de Reach for the Skies chez Mirrorsoft.



Reach for the Skies met en scène des graphismes 3D très détaillés, surtout en ce qui concerne les différents appareils. A noter que l'animation reste souple même sur une configuration modeste. Un bon point pour les programmeurs...

Vous le savez peut-être, je ne suis pas un grand amateur de simulateurs de vol. Pourtant, lorsque j'ai vu tourner *Reach for the Skies* sur un *PC 386sx*, je n'ai pu m'empêcher d'admirer la présentation à base de digitalisations graphiques et sonores ainsi que la qualité de l'animation 3D. Le démonstrateur n'étant autre que Rod Hyde, concepteur et programmeur du jeu, il n'en fallait pas plus pour que j'enfile ma casquette d'interviewer...

Tilt : Bonjour, Rod. Peut-être qu'une petite présentation serait utile pour que les lecteurs sachent à qui ils ont affaire.

Rod Hyde : Eh bien, je fais partie de Rowan Software, qui développe ce simulateur pour Mirrorsoft. Il y a quelques années déjà, j'ai conçu et réalisé *Strike Force Harrier*. J'ai également travaillé sur *Spitfire 40*, *Falcon* et *Flight of the Intruder*.

Tilt : Jolies références ! Alors, quoi de neuf sur votre nouveau simulateur de vol ?

Rod : En fait de simulateur de vol, *Reach for the Skies* est surtout un simulateur de combats aériens. L'enjeu est la domination de l'Angleterre. Le joueur peut choisir d'incarner les pilotes et contrôleurs aériens britanniques ou leurs homologues allemands. Nous avons essayé de coller au maximum aux faits réels. Cependant, il est tout à fait possible de réécrire l'Histoire en faisant gagner la Luftwaffe.

Tilt : Tu parlais des contrôleurs aériens. C'est un rôle dont on entend rarement parler dans les jeux...

Rod : En effet. Mais nous avons voulu faire de *Reach for the Skies* un jeu accessible à tous. Si le joueur souhaite simplement affronter des fous volants à bord de son propre coucou sans avoir à se préoccuper du reste, il est libre de le faire. Dans ce cas, il laisse à l'ordinateur le rôle du contrôleur (définitions des missions, répartition des forces en présence, etc.). Cependant, une personne qui veut mettre au point sa propre stratégie pourra choisir de tout gérer elle-même. Elle peut ensuite mener à bien ses missions sur l'appareil de son choix (Spitfire, Hurricane, Me 109, Me 110, Ju 87, Ju 88) ou laisser à l'ordinateur le soin de piloter.

Tilt : Tu veux dire que tu n'es pas obligé de diriger toi-même ton avion ?

Rod : Non, pas si tu n'es intéressé que par l'aspect stratégique. En fait, tu peux même demander à l'ordinateur d'organiser des raids à ta place. Tu regardes alors l'action se dérouler comme un véritable film en 3D.

Tilt : Et au niveau de la technique ?



Deux bombardiers s'apprêtent à vider leurs soutes sur les objectifs désignés par la Luftwaffe. A vous de tout faire pour enrayer leur mission de destruction.

Rod : Nous avons amélioré nos routines de 3D. Comme tu as pu le voir sur la version en démo, les graphismes sur *PC* supportent le mode VGA. Les avions sont très détaillés, car ils constituent le moteur du jeu. Pour ce qui est des décors aux sol, par contre, nous avons volontairement choisi de les simplifier afin de gagner en rapidité d'affichage et donc en fluidité. D'autre part, nous faisons également attention à ne pas surcharger le processeur afin d'être sûrs d'obtenir une animation correcte pour les versions *ST* et *Amiga*.

Tilt : Est-ce suffisant pour ressentir le grand frisson du combat aérien ?

Rod : Je pense que oui. En effet, il faut savoir qu'à cette époque, le « dogfight » était beaucoup plus courant qu'aujourd'hui. Les avions ne disposaient pas de missiles à longue portée et on laissait plus volontiers parler les mitrailleuses. Ici, plutôt que de cibler un petit point sur le radar, il faut sans cesse guetter le ciel alentour pour s'assurer qu'un ennemi ne se profile pas à l'horizon. Pour les pilotes de 1940, avoir une bonne vue était primordiale. Chuck Yeager, par exemple, était l'un des tous meilleurs grâce à sa remarquable acuité visuelle. A notre époque, il serait sûrement un bon pilote mais rien de plus...



Vue de l'intérieur de votre cockpit : vous survolez la mer, escorté de deux autres appareils. Absorbé par les messages radio, vous remarquerez peut-être la ligne d'horizon en dégradé de bleu (mode VGA sur PC).

Tilt : Quel genre de mission doit-on effectuer ?

Rod : Là encore, cela dépend du style de jeu que l'on a choisi. Il n'y a pas de missions prédéfinies. Le joueur les crée lui-même à l'aide d'un système simple et ergonomique de menus déroulants. Mais il a également la possibilité de passer la main à l'ordinateur pour qu'il élabore une stratégie. Dans *Reach for the Skies*, tout est paramétrable. Quoi qu'il en soit, le joueur anglais aura surtout à organiser des raids anti-aériens défensifs tandis que l'allemand definira, lui, des objectifs au sol à détruire pour affaiblir son adversaire.

Tilt : Et comment remporte-t-on la victoire ?

Rod : Pour l'instant, le but du joueur anglais est de maintenir en place 70 % de ses effectifs. S'il n'y réussit pas, la Luftwaffe lancera l'assaut et la face de l'Histoire sera changée. Je tiens cependant à préciser que ce chiffre de 70 % pourra être modifié dans la version finale...

Tilt : ... que nous testerons, j'espère, dans notre prochain numéro. Merci, Rod, et à très bientôt.

Reach for the Skies, annoncé sur *PC*, *Atari ST*, *Amiga* pour décembre, s'annonce comme l'un des simulateurs de vol marquants de l'année à venir. Il faudra cependant attendre le test final pour savoir si ce nouveau logiciel parviendra à détrôner ceux qui servent aujourd'hui de référence. Nous vous donnons donc rendez-vous dans un prochain numéro de Tilt... Dogue de Mauve

LE TEMPLE DES COMPILS



ST-AMIGA-PC



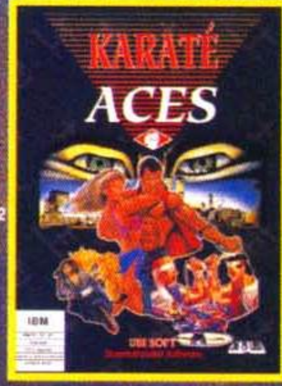
ST-AMIGA-PC
ZAC MC KRACKEN / MANOIR DE MORTEVILLE
ROCKET RANGER / IRON LORD



CPC* D/K7-ST-AMIGA-PC
CPC : + ASTRO MARIN CORPS



CPC D/K7-ST*-AMIGA*
(*)Sauf ANDY CAPP et POPEYE 2



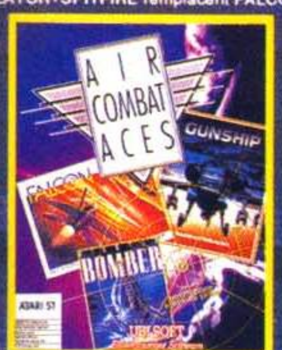
CPC D/K7-ST*
AMIGA*-PC*
(*)ORIENTAL GAMES
remplace SABOTEUR 2

ET PLUS DE 20 AUTRES TITRES A DECOUVRIR



CPC* D/K7
ST-AMIGA-PC
TORTUES NINJA
GREMLINS 2
BACK TO THE FUTURE 2
DAYS OF THUNDER
*CPC:INDIANA JONES
LAST CRUSADE
remplace DAYS OF THUNDER

CPC* D/K7-ST-AMIGA-PC
*CPC:GEE BEE AIR RALLYE+FLIGHT
SIMULATOR+SPITFIRE remplacent FALCON



CPC D/K7-ST-AMIGA*-PC
*AMIGA : WINGS remplace F 15



ST-AMIGA-PC



CPC D/K7



EN VENTE PRES DE CHEZ VOUS

02 HIRSON : MAMMOUTH Av. de Verdun
06 NICE : SEQUENCE NEWS 4 rue de Lepante
13 AUBAGNE : AUCHAN Route de Gemenos
13 MARSEILLE : VIRGIN MEGASTORE 75 rue Férréol
13 VITROLLES : HYPERMEDIA C.C. Carrefour Quartier du Griffon
28 CHARTRES : SEQUENCE NEWS 10 rue Noël Balay
31 PORTET SUR GARONNE : CARREFOUR Bld de l'Europe
33 BORDEAUX : AUCHAN LE LAC Quartier du Lac
33 BORDEAUX : VIRGIN MEGASTORE 15/19 Place Gambetta
44 NANTES : SEQUENCE NEWS 21 Place Viarme
44 NANTES : GAME OVER 12 rue J.J. Rousseau
49 ANGERS : GAME OVER 19 rue St Julien
50 CHERBOURG : AUCHAN LA GLACERIE C.C. du Cotentin
54 HEILLECOURT : CORA HOUDEMONT RN 57
57 WOIPPY : MAMMOUTH 1 Rue Abbé Grégoire
59 HAUBOURDIN : AUCHAN ENGLOS C.C Englos les Géants
60 BEAUVAIS : L'INFORMATIQUE FACILE 7 rue P. Jacoby
60 COMPIEGNE : CONFORAMA C.C. de Jaux
62 CALAIS : MAMMOUTH Route de Boulogne RN 1
62 VENDIN LE VIEIL : CORA LENS II RN 347 Route de la Bassée
67 MUNDOLSHEIM : CORA STRASBOURG RN 63
67 STRASBOURG : AUCHAN C.C. Haute Pierre
68 COLMAR : CORA 12 rue Timken
68 WITTENHEIM : CORA 130 Route de Schoultz
69 LYON : SEQUENCE NEWS 7 cours Gambetta
69 ST PRIEST : AUCHAN zac du Champ du Port
74 ANNEMASSE : PICA WORLD SYSTEM 1 rue du Parc
75 PARIS 4ème : B H V RIVOLI 52 rue deRivoli
75 PARIS 8ème : VIRGIN MEGASTORE 52/60 Av. des Champs Elysées
76 GRAND QUEVILLY : ROND POINT C.C. du Bois Cany
76 MONTIVILLIERS : MAMMOUTH C.C.La Lezarde
77 DAMMARIE LES LYS : CARREFOUR C.C. Villiers en Bière RN 7
77 TORCY : CONTINENT RN 13
78 CHAMBOURCY : CONTINENT RN 13
78 PLAISIR LES CLAYES : AUCHAN Route départementale 161
80 AMIENS : CONFORAMA C.C. Route de Doullens
91 LES ULIS : CARREFOUR C.C. Les Ulis 2
94 FONTENAY SOUS BOIS : AUCHAN Av. Charles Garcia

NEWS

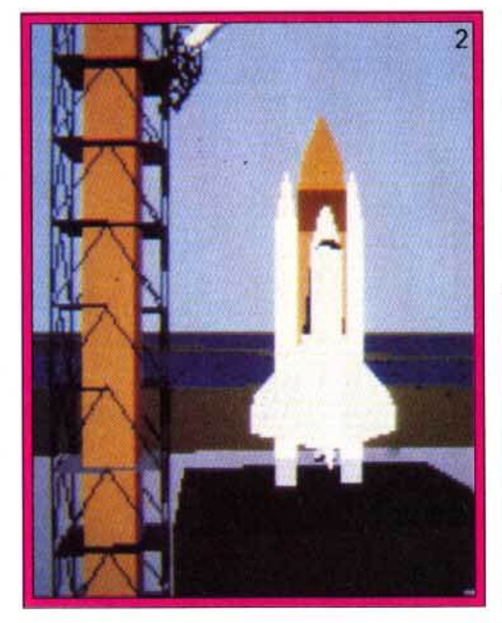
...Au sommaire des prochains mois... ...Au sommaire des prochains mois...

Psyborg, de Loriciel sur *ST* et *Amiga*, est un jeu de reflexe-reflexion original. Le joueur se déplace à travers un vortex représenté en 3D. Il devra suivre un chemin pavé de cases lumineuses en collectant bonus divers et « vies » supplémentaires (sous la forme de psyborgs). Test très bientôt...
Chez Mirrorsoft, on annonce l'arrivée pour 92 de **Lure of the Temptress** sur *Amiga, ST* et *PC*. Il s'agit d'un jeu d'aventure animée reprenant le meilleur des systèmes de Lucasfilm, Sierra et autre Delphine Software. Le nom de ce « nouveau » concept : Virtual Theatre.
G-Loc, de US Gold, est toujours en développement. La préversion que j'ai pu voir sur *Amiga*, si elle n'avait pas les graphismes extraordinaires de l'arcade, en conservait du moins la jouabilité. Annoncé pour « incessamment sous peu » sur *ST* et *Amiga*.
Les concepteurs de chez Gremlin ne restent pas inactifs. Outre **Space Crusade,** l'adaptation du jeu de plateau sous la forme d'un jeu d'action en 3D isométrique, ils annoncent un nouveau jeu basé sur Nigel Mansell. Peu de choses ont filtré à propos de ce soft, si ce n'est que Gremlin espère en faire le meilleur logiciel de conduite de F1 sur micro. A suivre... On continue d'attendre la sortie « imminente » de **Tip Off,** d'Anco sur 16 bits. Ce jeu devrait être au basket-ball ce que *Kick Off* était au football. Test, heu..., imminent. Après l'épopée fantastique de *Conan*, les gens de Virgin vous convient à un voyage dans l'espace avec **Space Shuttle**, un simulateur de navette spatiale. Annoncé sur *ST* et *Amiga* pour février 92. Très attendu également à la rédaction (enfin, pas tant que ça, en fait...) le jeu basé sur le fameux groupe de hard-rock **Motorhead** (*à dire vrai, il n'est attendu que de Doguy. NDSR*).

1. Abandoned Places accuse une légère ressemblance avec Dungeon Master.

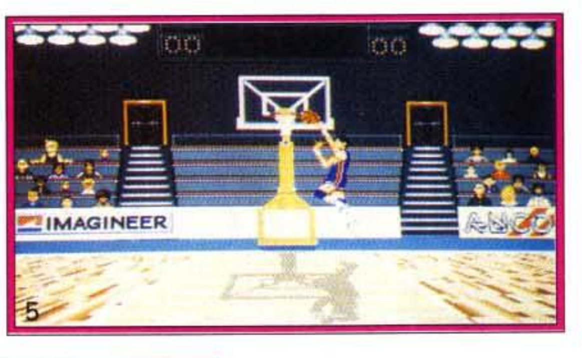
Il sera théoriquement réalisé par les responsables de *Golden Axe* sur micro. Un bon présage ? A voir...
Chez Microids, on met la dernière main à **Killerball,** un jeu de sport très violent, et **Super Ski 2,** la suite, plus variée, du premier du nom. Du ski également chez Accolade avec **The Games : Winter Challenge,** une série d'épreuves sportives pour « ceussent qui aiment la neige ». Ils annoncent aussi **Les Manley 2 : Lost in L.A.**, un jeu d'aventure des plus délirants.
Abandoned Places est le prochain gros projet d'Electronic Zoo. Il s'agit d'un immense jeu de rôle mélangeant habilement le style *Ultima* et celui de *Dungeon Master*. Un grand jeu en perspective, annoncé pour la fin de l'année sur *Amiga* et *ST*.

Dogue de Mauve





2. Space Shuttle dispose d'une 3D de grande qualité.





3. Psyborg, un jeu original.

4. Lure of the Temptress sur PC dispose d'un système de jeu très convivial.
5. Tip Off : l'ultime basket sur micro ?



CONCOURS TILT-DELPHINE

Devenez les Maîtres de l'Aventure et gagnez :

1er PRIX :
1 GAMESPACK **AMSTRAD PC 286,**
16 MHz avec carte sonore intégrée, affichage VGA 600x800,disque dur 40mo, d'une valeur de 9 990 F +3 jeux et la compilation DELPHINE "LES MAITRES DE L'AVENTURE"

Du 2ème au 5èmePRIX :
la toute nouvelle compilation "LES MAITRES DE L'AVENTURE", comprenant MAUPITI ISLAND, LES VOYAGEURS DU TEMPS et OPERATION STEALTH de DELPHINE

Du 6ème au 20ème PRIX :
un pin's **TILT**

Répondez aux quatre questions suivantes, **sur carte postale uniquement,** en indiquant, pour chaque question,son numéro et le choix a, b, ou c., ainsi que vos nom, prénom et adresse.

Votre réponse doit nous parvenir avant le 31/12/91,cachet de la poste faisant foi, à :
CONCOURS TILT/DELPHINE - 9/13 rue du colonel Pierre AVIA - 75754 PARIS CEDEX 15

Question n°1 :

Qui a développé le dernier *DELPHINE ,ANOTHER WORLD* ?
- a/ Patrick BAUDRY
- b/ Jean-Michel BLOTTIERE
- c/ Eric CHAHI

Question n°2 :

Comment le savant *LESTER* a-t-il basculé dans*" L'AUTRE MONDE"* ?
- a/ En ouvrant le dernier numéro de CONSOLES +
- b/ La foudre est tombée sur son laboratoire
- c/ Il s'est fait piquer par un moustique tropical

Question n°3 :

Le **PC AMTRAD GAMESPACK** a quelque chose de particulier :
- a/ Il a une carte sonore intégrée
- b/ Il est en plastique comestible aromatisé à la fraise
- c/ Il a été conçu dans l'espace

Question n°4 :

Le + de CONSOLES + représente quelque chose :
- a/ Les flèches d'une manette de console
- b/ Le proverbe : " Plus on est de fous plus on rit ".
- c/ Une lettre de l'alphabet Japonais du XV avant J.C..

Le règlement complet du présent concours est déposé chez Maître OUAZAN, huissier de justice à PARIS, et peut être envoyé sur demande au tarif lent en écrivant à : CONCOURS TILT/DELPHINE 9/13 rue du colonel Pierre AVIA 75754 PARIS CEDEX 15



La montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE (*) pour 500F d'achats ou plus !!!

OFFRE EXCLUSIVE

Au choix: Tennis, Course Auto Football



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

(*)Offre d'une valeur de 145F valable dans tous les magasins Micromania et en vente par correspondance
(Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

NOUVEAU

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 . Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées . RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann . Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris . Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

L'ESPACE DE JEUX LE PLUS DELIRANT DE PARIS !!!

PLUS DE 5000 JEUX EN STOCK

Venez tester le 1er jeu vidéo 32 Bits: le "RAD MOBILE"



70, av. des Champs-Elysées
Tél. 45 62 76 18
Métro Georges V . RER Charles de Gaulle-Etoile

Un nouveau magasin Micromania !
MICROMANIA NICE-ETOILE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

NOUVEAU à NICE

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00

Attention!! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS

T2 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage **(Attention ! Consoles 60 F)**	**+ 20 F**
Précisez Cassette ☐ Disk ☐ Cartouche ☐ **Total à payer=**	**F**

Nom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ Séga ☐ PC COMP. ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Nec ☐ Lynx ☐ Gameboy ☐ Megadrive ☐ Gamegear



SUR



GAGNEZ 3 MEGADRIVE, 2 GAME BOY, 1 SUPERGRAFX

en participant à Micro Kid's chaque mercredi sur FR3 à 18 heures ! Micro Kid's, toute l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, une rubrique Trucs et Astuces pour améliorer vos records, des cheat modes, des solutions complètes. Vous rencontrerez les plus célèbres programmeurs, graphistes ou scénaristes, et les cracks du joystick.

Vous enquêterez au Japon, aux USA, en Europe et découvrirez des previews exclusives.

Et aussi le Top des meilleures ventes de logiciels, ainsi que les coups de cœur/coups de gueule des lecteurs de Tilt qui noteront en direct leurs logiciels favoris... ou haïs.





Le premier « magazine-jeu » télé des consoles et des micros.

Des jeux !

Micro Kid's permettra aux plus grands champions console ou micro de s'affronter sur des grands hits du moment, avec bien sûr des cadeaux à la clef...
Vous pouvez dès maintenant écrire au journal pour participer à ces mégamatchs !

Des concours !

Pour son premier concours, Micro Kid's fait appel à tous les scénaristes en herbe. Si vous voulez créer votre propre jeu, ne manquez pas le règlement du concours dans ce numéro.

Des démos !

Envoyez sans tarder vos démos à Tilt. Les meilleures seront diffusées dans Micro Kid's. Les téléspectateurs de l'émission seront les seuls juges de ce grand challenge hebdomadaire.

Pour participer aux concours organisés par Micro Kid's, renvoyez ce bon à :
Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Je désire participer au :

match des champions — concours de scénarios — records

Nom : ____________ Prénom : ____________ Age : ____

Adresse : ____________________________

____

Code postal : ____________ Téléphone : ____________

Ma console : ____________________________



Micro Kid's est produite par l'unité J.E.F (Michel Kuhn, Pascale Dopouridis et Frédérique Doumic) de FR3 et les Productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en collaboration avec toute l'équipe de Tilt et avec le soutien de Micromania.







FR3

ATARI ST/STE - AMIGA

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

	ST/Amiga
Alien Storm	259/259F
Gauntlet 3D	249/249F
Grand Prix	349/349F
Master Golf *(Microprose)*	349/349F
Populous 2	299/299F
Powermonger Data Disk	149/149F
Robocop 3	259/259F
Tip Off	249/249F
WWF Super stars	259/259F

TOP 20 ST/AMIGA

	ST/Amiga
The Simpson's	249/249F
Vroom	249/249F
Deuteros	299/299F
Megalomania	259/309F
Rugby World Cup	249/249F
Shadow Sorcerer	279/279F
Final Fight	259/259F
Terminator 2	249/249F
Silent Service 2(1 Meg)	349/349F
Hunter	299/299F
Railroad Tycoon	349/349F
Winning Tactics	79/79F
Space Quest 4	ND/399F
Thunderhawk	299/299F
Flight of Intruder	349/349F
Eye of Beholder	ND/299F
Gods	249/249F
Flinal Whistle	129/129F
Mlidwinter 2	349/349F
Centurion	249/249F

AUTRES NOUVEAUTES

	ST/Amiga
Avantage Tennis	249/249F
Bonanza Bros	259/259F
Cisco Heat	259/259F
Devious Designs	259/259F
Double Dragon 3	259/259F
Elvira 2	349/349F
First Samourai	259/259F
G Loc	259/259F
Heimdall	309/309F
Hudson Hawk	259/259F
Les Aventures de Moktar	299/299F
Mega twins	259/259F
Obitus	259F/ND
Pitfighter	249/249F
Race Drivin'	249/249F
Smash TV	259/259F
Super Space Invaders	249/249F
Turtle N2	259/259F
Ultima VI	ND/309F
U.M.S. 2 Planet Edit.	159/159F

PROMOTION SPECIALE MANETTE
SPEED KING 75F
NAVIGATOR 99F

NOUVEAU LES JUSTICIERS 3 299/299F
+SHADOW WARRIORS + ROBOCOP 2
+BATMAN LE FILM

LES MAITRES DE L'AVENTURE 349/349F **NOUVEAU**
+ Maupiti Island
+ Les Voyageurs du Temps + Opération Stealth

NRJ 3 319/319F **NOUVEAU**
+ F16 Combat Pilot + Double Dragon 2 + Italy 90 + Turbo Out Run + Welltris

PROMOTIONS MICROMANIA

	ST/Amiga		ST/Amiga		ST/Amiga
Turrican 2	99F/ND	Switchblade 2	179/179F	Monkey Islands	179/179F
Masterblazer	ND/99F	Great Courts 2	179/179F	Matrix Marauders	ND/99F
Armour-Geddon	179/179F	Heroe Quest	179/179F	Monthy Python	99/99F
Super Cars 2	179/179F	Lemmings	149/149F	Spellbound	99F/ND

Barbarian 2	199/199F	Fate / Gates of Dawn	249/249F
Beast 2	199F/ND	Another World	199/199F
Pegasus	199/199F	Mad TV	199/199F
Lemmings Data disc	99/99F	Croisière pour un cadavre	199/199F
Utopia	199/199F	Lotus Turbo Chall. 2	199/199F

	ST/Amiga		ST/Amiga		ST/Amiga
3D Construction Kit	399/499F	F 15 Desert Storm Sc. Disc	159/159F	Rise of the Dragon	ND/399
Baby Jo	289/289F	F19 Stealth Fighter	289/289F	Robozone	259/259
Bard's Tale 3	ND/249F	F29 Retaliator	249/249F	Robin Hood	259/259
Battle of Britain Miss. Disc.	159/159F	Klick Off 2	249/249F	R Type 2	259/259
Beast Buster	259/259F	Life and Death	259/259F	Sim City + Populous	299/299
Blues Brothers	299/299F	M 1 Tank Platoon	299/299F	Spirit of Excalibur	299/299
Cadaver	249/249F	Magic Pockets	259/259F	Strikefleet	259/259
Cadaver the Pay Off	159/159F	Manchester Un. Europe	259/259F	Toki	249/249
Chuck Rock	249/249F	Out Run Europa	259/259F	Ultima V	ND/299
De Luxe Paint Français	599F/ND	Prehistorik	269/269F	UMS 2	ND/299
De Luxe Paint IV francais	ND/899F	RBI 2	299/299F	Wild Wheels	249/249
Elf	249/249F	Return to Europa	79/79F	Wolf Pack	299/299
F 15 Strike Eagle 2	349/349F	Return of Witch Lord	149/149F		

PC Compatible

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Cadaver	359F
Captive	299F
Civilisation	399F
Dungeon Master	399F
Elvira 2	399F
Lord of the Rings 2	349F
Martian Memorandum	399F
Powermonger	349F
Star Trek	349F
Thunderhawk	349F

TOP PC COMPATIBLES

Wing Commander N2	399F
Shadow Sorcerer	309F
Might and magic 3	399F
Immortal	299F
Jetfighter 2 (Français)	399F
F117A NightHawk	399F
Gunship 2000	399F
Castles	349F
Eye of Beholder	299F
Heart of China	399F
Wing Commander	349F
Secret Weapons	399F
Wing Commander Miss. Disk N2	149F
Andretti	299F
Red Baron	399F
Kling Quest V(VGA)	449F
Llinks	399F
Sim City + Populous	299F
Lemmings	199F

AUTRES NOUVEAUTES

ADS+ Sherman M4	289F
Bard's Construction Set	299F
Bard's Triple Pack (1+2+3)	399F
Castles Data Disk	149F
Death or Glory	359F
Falcon V 3.0	499F
Heimdall	349F
Lemmings data disk	149F
LES Manley Lost in L.A.	349F
Magic Canddle 2	349F
No Greater Glory	349F
Obitus	349F
Overlord	259F
PGA Course Disk	149F
Pitfighter	299F
Race Drivin	299F
Robozone	259F
Rollerbabes	359F
Shangai 2	359F
Space Wrecked	299F
Super Space Invaders	299F
Tip Off	299F
The Seige	299F
The Simpson's	299F
Timequest	349F
Toyota Celica GT4 Rally	299F
Turtles N2	299F
Turtles Adventure	359F
TV Sport Boxing	349F
UMS 2 Planet Editor	159F
WWF Super Stars	299F

Avantage Tennis	299F	Golden Axe	299F	Robin Hood	309F
Baby Jo	289F	Kick off 2	299F	Silent Service 2	349F
Battle Command	299F	Leisure Suit Larry 1 (VGA)	399F	Sim Earth	399F
Battle of Britain Miss. Disc.	159F	Leisure Suit Larry V	399F	Sorcerers Appliance	349F
Blues Brothers	299F	Life and Death 2	299F	Sorcerers	299F
Chuck Yeager	349F	Links Bayhill Course	159F	Space Quest IV	399F
Command HQ	349F	Links Boutifull	159F	Speedball 2	299F
Countdown	299F	Links Firestone	159F	Spirit of Excalibur	349F
De Luxe Paint 2 Français	985F	M1 Tank Platoon	399F	Team Suzuki	299F
ESS Mega	349F	Megafortress	359F	Terminator 2	299F
F 14 Tomcat	359F	Mig 29 M Fulcrum	449F	Ultima VI	299F
F15 Strike Eagle N2	349F	Nascar	359F	UMS 2	349F
F15 N2 Scenario Disk	159F	RBI 2	299F	Willy Beamish	399F
F19 Stealth Fighter	385F	Rick Dangerous 2	249F	Wing Com. n2 Speach Disk	179F
F29 RETALIATOR	299F	Riders of Rohan	349F	Wing Commander Miss Disk 1	149F
Gateway to Savage Front	299F	Rise of the Dragon	399F	Wolf Pack	349F

AMSTRAD 464/6128

NOUVEAU LE TEMPS DES HEROS ND/249F
+ North and South
+ Prince of Persia
+ Moonblaster

NRJ 3 ND/279F **NOUVEAU**
+ F16 Combat Pilot
+ Double Dragon 2
+ Italy 90 + Turbo Out Run
+ Welltris

LES JUSTICIERS 3 169/199F **NOUVE**
+ Shadow Warriors + Robocop 2
+ Batman le Film

AUTRES NOUVEAUTES

Apprentice	99/149F
ADS+ Sherman M4	199/249F
Baby Jo	199/249F
Cisco Heat	109/159F
NightShift	109/159F
Pitfighter	109/179F
Prehistorik	140/180F
Roadland	119/159F
Space Crusade	109/159F
Super Space Invaders	109/179F
Thunderburner	199/229F

EN DECEMBRE MICROMANIA OUVERT 7 JOURS / 7

TOP 10 AMSTRAD

The Simpsons	109/159F
Final Fight	119/169F
Out Run Europa	119/169F
Terminator 2	109/159F
Manchester United European	109/159F
3D Construction Kit	249/249F
Rick Dangerous 2	99/149F
Klick Off 2	139/179F
Pirates	ND/145F
Xiphoes Fantasy	ND/249F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Alien Storm	119/169F
Battle Command	109/159F
Blues Brothers	149/199F
Bonanaza Brothers	119/159F
Brainies	140/180F
Gauntlet 3D	109/159F
G Loc	109/159F
Hudson Hawk	109/159F
Mega Twins	119/169F
Smash TV	129/159F
Space Gun	129/159F
Spirit of Excalibur	109/159F
Thunderjaws	109/149F
Turrican 2	109/159F
Turtles N2	119/159F
WWF Super Stars	109/159F

Darkman	109/159F	Panza Kick Boxing	199/249F	Super Sqweek	149/199F
Fugitif	ND/229F	Return of Witch Lord	59/79F	Swap	ND/199F
Grand Prix 500 N2	ND/199F	Robozone	109/159F	Switchblade	109/159F
Heroe Quest	109/159F	Saga	ND/199F	Targhan	ND/199F
Mokowe	ND/199F	Sdaw	ND/149F	Tetris	ND/149F
Ninja Turtles	109/159F	Supercars	109/149F		

OFFRES SPECIALES AMSTRAD MICROMANIA

CRACKDOWN	ND/99F	NIGHTBREED	ND/99F	DEMENT DEMENT	
CABAL	59F/ND	NARC	59/99F	CHASE HQ + NARC	59F/ND
LES INCORRUPTIBLES	59F/ND	GHOULS'N GHOST	ND/99F	GHOULS'N GHOST+ NARC	ND/99F
THE ELIMINATOR	59F/ND				

LA COLLECTION ND/ 175F
Les 15 Logiciels qui ont fait le succès de l'Amstrad !

LES 100% A D'OR 59/99F
+ Opération Wolf + Afterburner
+ R Type + Titan

LES VAINQUEURS ND/99F
+ Forgotten Worlds + Thunderblade + Tiger Road + Last Duel + Blasteroids

Apple et IBM ont donc décidé de s'unir pour le meilleur et pour le pire. Objectif : définir le standard de la micro personnelle des années à venir. Pour curieux que cela puisse paraître, ces deux sociétés unissent leurs compétences pour faire le poids face à des concurrents ou des partenaires de plus en plus envahissants... Pour la majorité des analystes, les premiers à pâtir de cet accord seront certainement des entreprises américaines. En premier lieu Intel, lachée par le duo au profit de Motorola pour la fourniture du cœur du « standard » sur lequel IBM et Apple travaillent. Ensuite, Microsoft, le leader mondial du soft sur micro, qui se voit remplacé par les équipes internes des frères ennemis. Cela montre qu'en micro, les positions ne sont jamais acquises.

Mathieu Brisou

CDI il est là !

A droite, Golden Jukebox, un programme regroupant divers « hits » des sixties avec historique des groupes et textes des chansons. Le tout saupoudré d'interactivité.



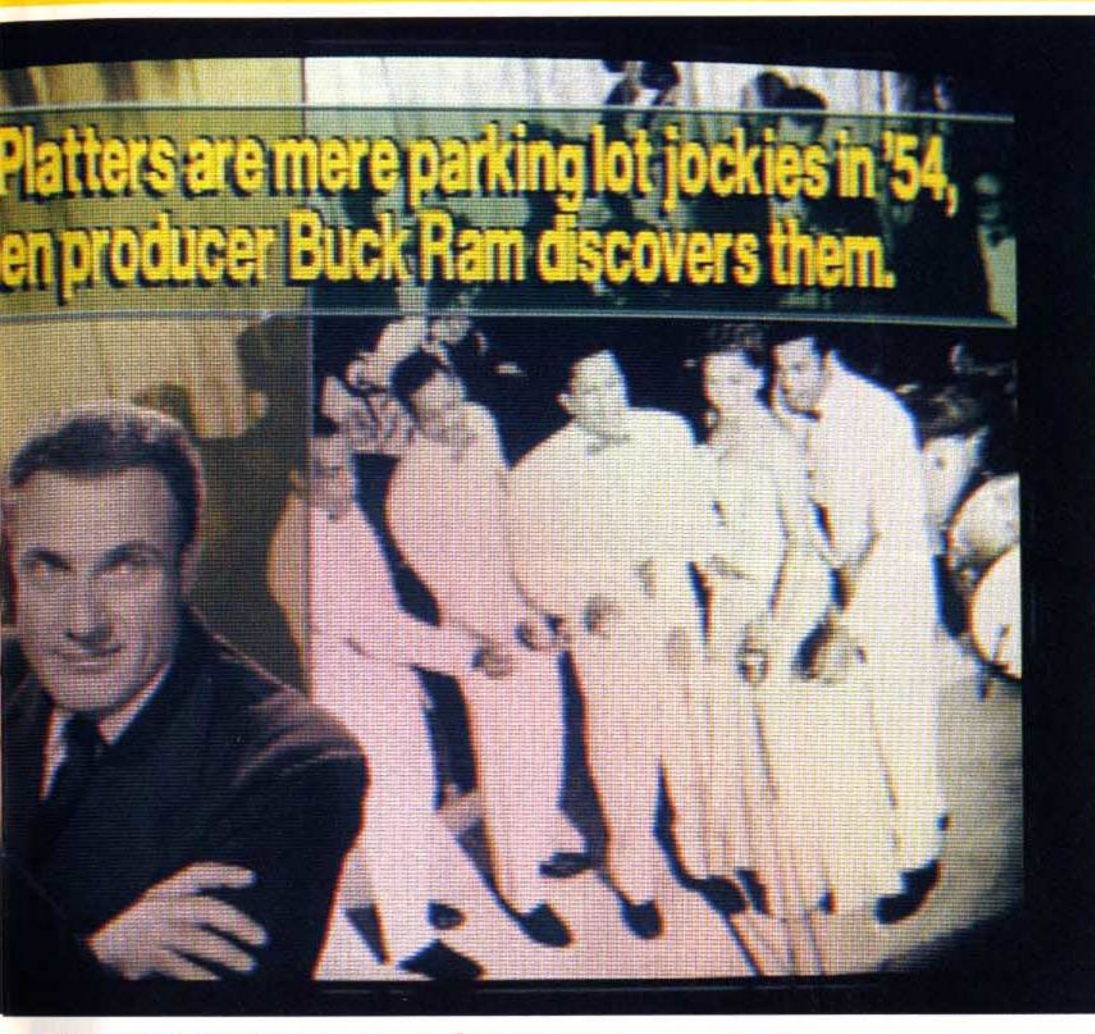
C'est en 1986 que Philips dévoile son livre vert, (en grand breton *Green Book*). Ce dernier expose le projet *CDI*, ou *Compact Disc Interactif.* But du jeu: marier CD et informatique.

Cinq ans plus tard, plus précisément le 16 octobre 1991, Philips et Sony annoncent le lancement officiel du *CDI* aux Etats-Unis et au Japon.

Pour l'Europe, il faudra encore patienter puisqu'il est annoncé pour septembre/octobre 1992. Toutefois, l'exemple de ce qui se passe aux USA est suffisant pour se faire une idée de ce que sera le CDI chez nous. Le premier modèle lancé outre-Atlantique porte la référence *CDI 910.* Architecturé autour d'un processeur Motorola 68070 (de la famille des 68000) cadencé à environ 20 MHz, il dispose d'une mémoire vive de 1 Mo et de divers ports de connection permettant de lui adjoindre une imprimante, un clavier, un lecteur



Dans la famille « The Great Art Series », je voudrais Harvest of The Sun, une exploration de l'univers de Van Gogh, avec des musiques de Fauré, Debussy et autres...



de disquette, etc. Mais ces éléments masquent la réalité du *CDI*. Cet appareil est capable de lire des CD Audio normaux en 3"1/2 et 5" 1/4. Il est en outre compatible CD+G (comme le *CDTV*) mais se révèle aussi en mesure de lire les CD Photo et disposera dans un proche avenir de la capacité de lire certains CD-ROM XA. Pour les amateurs de chiffres, précisons que le *CDI*, c'est un affichage avec une palette d'un maximum de 16 millions de couleurs, la possibilité de stocker 250 000 pages de texte, plus de 7 000 photographies sur un même disque, jusqu'à 19 heures de paroles ou encore 72 minutes de vidéo. Oui, oui: de la vidéo, comme sur un magnétoscope... Enfin, pas encore tout à fait car le *CDI 910* n'intègre pas la Full Motion Vidéo (FMV). Il s'agit d'un système permettant d'afficher des images vidéo animées et numérisées plein écran. Toutefois, il pourra réaliser cette prouesse par l'intermédiaire d'une cartouche d'extension. Celle-ci devrait être disponible dès la seconde moitié de 1992 alors que les modèles européens disposeront de cette faculté en standard, d'après Philips. Cela s'explique par la volonté de Philips et de Sony de rendre le *CDI* compatible avec ▶

« Le CDI n'est pas un ordinateur ». Tel est le message que Philips tente de faire passer. Le moyen ? Utiliser une terminologie spécifique. Ainsi, on ne dit pas un soft, ni une application, mais un programme. D'autre part, un effort est fait pour que tous aient un aspect commun.

A l'origine destiné aux plus jeunes, Paint School est un programme de dessin simple et complet utilisable par tous...

Au lancement, le catalogue CDI comporte pas moins de trente quatre titres. Les mois à venir le verront s'enrichir avec, entre autres, Déjà Vu, Uninvited et... Mario !



la majeure partie des standards internationaux et notamment avec la spécifications FMV que doit définir d'ici au début 1992 le « Motion Expert Picture Group » (MPEG). Dans l'attente de la décision de cette instance qui déterminera la référence internationale, le *CDI* -que ce soit le lecteur Philips ou les autres- se contente donc d'une vidéo animée d'un quart d'écran. Enfin, pour indication, signalons que le *CDI 910* est proposé outre-Atlantique aux alentours de

Le United States Atlas donne une idée de ce qu'est la version CDI d'un classique ouvrage imprimé. Principale différence : la machine cherche seule les informations...



Il existe déjà des extensions destinées au CDI. Le Roller Controller en est un exemple. Il s'agit d'un Track Ball de belle taille destiné à relayer la télécommande infrarouge sans pour autant désactiver cette dernière.



How The Camel Got His Hump est attachant. Images fixes mais de fort belle facture, situations nombreuses et commentaire dit par Jack Nicholson – pas moins – proposent à l'utilisateur de pénétrer dans un univers complétement délirant. A voir !



Tiré de la fameuse série télé, Sésame Street Letters est un éducatif destiné aux plus jeunes avec en prime de très belles séquences de vidéo numérique.

5 800 F (TTC avec taxes françaises et dollar à 6 F). Côté applications, pas moins de 34 programmes sont annoncés comme étant déjà disponibles. Jeux, éducatifs, encyclopédie et autres programmes sont proposés à des prix allant de 20 à 50 dollars, soit environ 120 à 300 F. Signalons en outre que dans les six mois à venir, le catalogue devrait plus que doubler et que les développements en cours que nous avons pu voir se révèlent très prometteurs. Nous vous en reparlerons très bientôt, bien entendu... Mathieu Brisou

Vu en cours de développement, Escape From The Cyber City est un véritable dessin animé avec l'interactivité en plus, CDI oblige. Notez que la partie graphismes vient tout droit de l'Empire du soleil levant... Le moins que l'on puisse dire est que l'ensemble apparaît des plus prometteurs...

LE SON, C'EST SI BON !

Windows multimédia ? Il s'agit ni plus ni moins que de spécifications définies par Microsoft pour l'intégration de l'image et du son sur un banal PC. Premiers effets de ce qui veut devenir une norme de fait, la venue de cartes respectant les bases jetées par le numéro un de l'édition. Et la vidéo ? Bientôt...



Disponible uniquement au format PC/AT sous forme de carte longue, la Pro Audio Spectrum offre une qualité de fabrication qui ne souffre pas de critique particulière. D'où son prix !

Développée par Media Vision et prochainement distribuée en France par Ubi Soft, la carte Pro Audio Spectrum respecte ces spécifications. Mixage de sons issus de diverses sources, pilotage d'un lecteur de CD-ROM – auquel cette carte sert d'interface – sont au menu. Deux packs sont proposés. Le premier comporte la carte et un certain nombre de logiciels sous DOS. Ils proposent d'exploiter les interfaces MIDI (optionnelles et que l'on connecte sur le port manette de la carte), le mode PCM (enregistrement de musique sur le disque dur en temps réel) ou plus simplement de jouer. A cet effet, un programme de composition simple et puissant est fourni. Il permet aussi bien de profiter des dizaines de musiques (format MIDI) qui l'accompagnent que de composer ses propres morceaux. Ce n'est pas d'un niveau professionnel, mais c'est sympa. Plusieurs drivers permettent de synchroniser une bande son avec des présentations réalisées avec des programmes comme *Autodesk Animator* ou *Harvard Graphics*. La compatibilité AdLib est parfaite et la qualité du son excellente. Passons à l'aspect Multimédia avec un certain nombre d'utilitaires sous Windows. Les premiers permettent de piloter le lecteur de CD-ROM pour le programmer ou rechercher une musique particulière. En outre, un equalizer facilite le réglage de la sortie. Un autre programme sert à enregistrer du son sur disque dur, de le rejouer, de le transformer, d'ajouter de la réverbération, etc. C'est sans doute le module le plus intéressant du lot, mais il souffre d'un inconvénient majeur : à 22 kHz (qui est pour l'instant la seule fréquence d'échantillonnage disponible), une minute de musique prend plusieurs centaines de Ko. Les disques durs volumineux sont conseillés ! Restent les divers CD tirant parti de cette nouvelle norme. Ceux qui nous ont été présentés sont décevants. C'est d'autant plus regrettable que cette carte est un produit de qualité et que ses possibilités (échantillonnage jusqu'à 44 kHz) ne sont pas pour l'instant exploitées. Son prix est en revanche très compétitif (Pro Audio Spectrum. Carte et logiciels Media Vision. Prix H).

Jean-Loup Jovanovic

Tout petit le salon !

Destiné à reprendre le flambeau suite à l'arrêt de salons comparables, Micro and Co tente une fois de plus d'imposer un style d'exposition commun en Grande-Bretagne mais qui semble avoir bien du mal à convaincre les exposants français.

Mais que sont nos salons micro devenus? Depuis la disparition de *Micro Expo* (expo de micro domestique par excellence), en 1985, les salons de micro loisirs ont bien du mal à s'implanter. Que ce soit avec le *Festival de la Micro* -deux éditions- ou encore le *Salon de la Micro* -deux éditions également-, les essais se multiplient et ne sont jamais transformés. Ce n'est pourtant pas par manque d'expérience des organisateurs. Si l'on pouvait reprocher au *Festival de la Micro* son côté « foire », le *Salon de la Micro*, lui, marquait la différence, tout du moins la première année. Son organisateur, Montbuild, n'était autre que l'instigateur du fameux *PCW Show* londonnien, aujourd'hui également disparu.

Cette fois, c'est Infopromotions qui s'y colle... Pour attaquer le marché de la micro de loisirs, elle s'est associée à Pressimage, éditeur de divers magazines dont *ST Magazine* et *Oxygène*. Le résultat est-il convaincant ?

Premier constat : la manifestation est étonnamment petite, avec une cinquantaine d'exposants. Second constat, lié au premier: la présence effective d'un seul constructeur et de seulement deux éditeurs de jeux français.

Atari tout seul...

Amstrad, qui tente de se relever de son récent échec dans l'informatique de loisir avec sa *GX-4000*, se cache. De son côté, Commodore se fait représenter par un revendeur, en l'occurence Micro Sweet. Nintendo et Sega sont également absents. Décevant.

Les présents tentent pour leur part de se faire remarquer. C'est le cas d'Atari qui en a profité pour réunir une quinzaine de « partenaires » dans un village. Cocktel Vision et Lankhor, avec *Vroom*, se chargent du côté ludique. L'éducatif est représenté par Hatier et Nathan. Les utilitaires ne sont pas en reste avec Epigraf, l'éditeur de l'incontournable *Rédacteur*, les scanners de BMS et les excellents produits musicaux de Rythm'n Soft.

Quant à la société Atari elle-même, elle annonce trois « nouveautés ». Tout d'abord le lancement de la console portable *Lynx II* (voir notre article dans le présent numéro). Ensuite, le prix du *520 STE* passe de 3 290 francs à 2 490 francs. Cela devrait permettre de lutter plus efficacement contre l'*Amiga 500* (dont le prix a lui aussi été récemment révisé) et de maintenir un écart significatif vis-à-vis de l'*Amiga 500 Plus*. Enfin, dernière « nouveauté », le *Mega STE Open*. Il s'agit d'un *Mega STE* sans disque dur, proposé au prix de 6 490 francs et déjà présenté dans notre numéro 95.



Nombre d'exposants limité, nouveautés rares, Micro and Co se trouve confronté aux mêmes problèmes que ses deux prédécesseurs...

Sur le stand Sodipeng, relevons la venue pour la première fois en France de la *PC Engine Duo* de Nec. Il s'agit d'une *Core Grafx* intégrant en standard un lecteur de CD-ROM. L'ensemble se présente sous forme d'un boîtier très plat du plus bel effet. Notez que cette console permet de jouer, bien entendu, mais aussi de lire des CD Audio ainsi que des CD+G. Elle devrait bientôt être disponible en France.

La bande à Ubi

Côté éditeurs, Ubi Soft accueille sur son stand plusieurs compagnies qu'elle distribue, comme Anco, Core Design, Impressions, Lucasfilm Games, Microprose, Mindscape, Mirrorsoft, Virgin Games... Mais rien de bien nouveau par rapport à l'ECES de septembre à Londres.

En matière de petites sociétés, soulignons divers produits. Chez Komelec, le spécialiste du câble en tout genre (pour *ST*, *Amiga* et *PC*), on peut voir une souris transparente destinée aux *PC* et compatibles. En matière de petits utilitaires sur *ST*, voici Arobace suivit d'Expose Software avec son logiciel musical *Audio Sculpture* et ses jeux.

Vous avez pu le constater ; le tour du salon a été vite, très vite fait. La cuvée 91 de *Micro & Co* nous a déçu par sa petitesse et le manque de participants.

Un certain dédain...

Mais peut-on reprocher aux organisateurs l'absence des « grands » du milieu ? Comme celle de la firme Ocean qui a annulé au dernier moment, jugeant qu'il était plus intéressant pour elle de s'exhiber « comme Nintendo et Sega » au *Salon du Jouet*, – manifestation strictement réservée aux professionnels, – plutôt que de se mêler à la foule à l'occasion d'un salon « grand public » ?...

Cela ne peut pourtant pas être le manque de promotion qui a poussé ces compagnies à ne pas venir: affichage dans le métro parisien et annonces dans la presse spécialisée n'ont pas manqués. D'ailleurs, et malgré la taille du salon, les gens se pressaient par milliers (35 000 selon l'organisateur). Mais tous ces visiteurs, souvent déçus de ne pas avoir eu grand chose à voir, reviendront-ils l'année prochaine? Espérons que les organisateurs du prochain salon français de micro de loisir (*Supergames Show*, du 6 au 9 décembre 1991, à l'Espace Champerret) sauront séduire plus d'exposants.

David Téné

... INFOS

Les Tilt d'Or arrivent, le Guide aussi ! Comme chaque année, la rédaction remet des prix destinés à récompenser les meilleurs jeux de l'année. Au menu, dix Tilt d'Or sur micro mais aussi dix sur console ainsi que deux Tilt d'Or décernés par les lecteurs. Tous vous seront présentés dans notre Guide annuel qui sera dans les kiosques au début du mois de décembre pour 39 F. Au sommaire de l'édition 1992 du Guide des jeux Tilt Console +, la liste des programmes testés durant l'année écoulée (plus de mille !), des matchs console avec comparatif des 16 bits, 8 bits et portables ainsi que des matchs micros pour faire le bon choix en toute connaissance de cause. A noter aussi, le teste de 10 jeux par des personnes venant de divers horizons. Un moyen de connaître les différences de vue des uns et des autres.

Système 7 Macintosh

LIVRES ET MICROS



La venue d'un nouveau système d'exploitation pour la gamme *Macintosh*, en l'occurence le Système 7, se traduit par la publication d'une importante littérature sur le sujet. Ainsi, les Editions Radio proposent un ouvrage nommé sans ambiguité *Système 7*.

Tout au long de sa bonne centaine de pages, il expose les spécificités de cet ensemble logiciel et ce en sept chapitres, bien évidemment.

Au menu, la notion de bureau, la gestion des polices et des accessoires de bureau, etc. Le tout se révèle bien présenté avec un maximum de copies d'écran et des textes clairs.

En fait, l'ensemble est bien dans l'esprit Apple et c'est d'ailleurs ce qui dérange le plus. En effet, par rapport à la documentation originale livrée avec le Système 7, ce livre n'apporte pas grand chose. Il ne fait que reprendre certains éléments contenus dans les manuels d'origine Apple qui, eux, sont compris dans le prix. Bref, malgré une belle présentation, cet ouvrage se révèle bien inutile pour le possesseur de *Mac* disposant du nouveau système d'exploitation. Un livre sur le sujet se devait d'aborder plus avant les problèmes posés par cet ensemble logiciel, notamment du point de vue des incompatibilité avec les logiciels les plus courants.

Evidemment, cela représente un peu plus de travail...

(*Système 7 Macintosh* de François Darot paru aux Editions Radio/Dunod. Prix : B).

Mathieu Brisou



Les écrits restent...



Mise en page et conception graphique devrait être le livre de chevet de tous les amateurs de belles pages et de beaux caractères. Il présente de façon simple et accessible tous les concepts importants de la mise en page valables aussi bien pour un fanzine que pour un bulletin d'entreprise ou une publicité.

Pour un ouvrage traitant de l'impact du document imprimé, il fallait une mise en page impeccable. Et, de fait, la lecture de ce livre est aussi facile qu'agréable! Sans qu'aucun terme spécialisé ne soit utilisé, les différents points sont étudiés et complétés par de nombreux exemples. On apprend ainsi pourquoi il ne faut pas utiliser trop de polices différentes sur une même page, pourquoi un Helvetica est plus utilisé pour les titres ou comment régler la taille de ses colonnes pour avoir un texte aéré et lisible. A chaque fois, des exemples montrent ce qu'il faut faire et les fautes de mise en page sautent littéralement à la figure du lecteur. Ne pensez pas que cet ouvrage s'adresse aux professionnels de la mise en page ni à ceux qui éditent des textes dans un contexte « sérieux ». Les conseils prodigués seront tout aussi utiles aux fanéditeurs qui ont souvent (comme moi) la fâcheuse manie de multiplier les polices ou de réaliser des mises en page biscornues mélant colonnes irrégulières et graphismes « habillés ». Ces variations créatives ooo

ne font, la plupart du temps, qu'alourdir le texte et handicaper sa lecture. Cela ne veut pas dire qu'en dehors de la mise en page triste et rigoureuse, point de salut.
Il existe en effet, bien des façons de mettre ses idées en valeur et ce livre s'attache à les exposer. Dans le même ordre d'idées, il fait le point sur les publicités, les cartes de visite, le papier à en-tête.
Là encore, bons et mauvais exemples viennent soutenir le propos. A noter enfin, une partie dans laquelle les qualités et les défauts de diverses publications sont étudiées.
Ce livre ne parle donc pas de programmes de PAO, de traitements de texte ou autres. Il étudie et expose dans un cadre général -tout en restant orienté Desktop Publication- les différents éléments qui peuvent rendre un texte attrayant. Et c'est réussi (*Mise en page et conception graphique*, de Roger Parket et Lise Thérien aux Editions Sybex et Upgrade. Prix: C).
Jean-Loup Jovanovic

Encore des histoires de virus

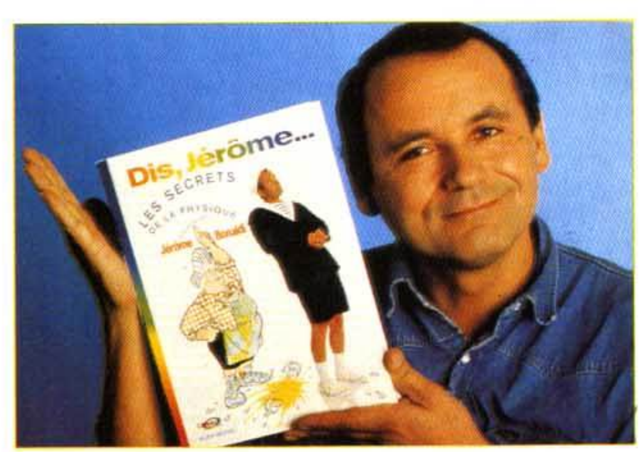
Proposé par les Editions Radio, *Virus & protection* se propose de faire le point sur ce que l'on peut appeler la peste de l'informatique. Les utilisateurs sont en effet souvent contraints de subir les assauts de ces agresseurs logiques et n'ont pas tout le temps les moyens de s'en prémunir. Cet ouvrage les répertorie donc, plus précisément sur *PC* et *Macintosh*.
En sept chapitres et environ 160 pages, le lecteur est guidé dans l'univers du virus. Historique, éléments de droits, mode de contamination, effet sur les FAT et autres notions de base sont tout d'abord étudiées. Certains éléments (comme la description des formats de disquette et de disque dur) ne sont pas toujours simples à appréhender mais les auteurs s'en tirent relativement bien. Viennent ensuite les descriptions des principaux virus et des ténors logiciels de la lutte anti-virale avec leur mise en œuvre et leur utilisation. Signalons cependant qu'à notre grand regret, il semble que la partie sur *PC* soit plus complète que celle sur *Macintosh*.
Il n'en reste pas moins que l'ensemble est des plus utiles -ne serait-ce que pour les bases théoriques qu'il apporte- même si un livre sur les virus est légèrement dépassé à sa sortie. Mais en la matière, les choses vont très vite... (*Virus & protection*, de Henri Lilen et François Darot aux Editions Radio. Prix : B).
M.B.

INFOS

• AB Club annonce la mise en place d'un serveur en T3 (36 15 Code AB CLUB) relié à un CD-ROM offrant pas moins de 600 Mo de données. Ce serveur propose ainsi 4 000 programmes sous DOS et 400 sous Windows en téléchargement. A noter aussi, toujours chez AB Club, la venue des Packs Windows. Pour moins de 200 francs, ces derniers recouvrent divers domaines : du dessin (16 programmes, 80 dessins) aux utilitaires en passant par les jeux. • Dans le même esprit, Logiciels et Medias présente 101 Winclip et 101 Winkit. Le premier offre ainsi 1 700 icônes, une centaine de dessins et divers outils pour transformer les formats de fichiers graphiques. Le second regroupe pour sa part divers utilitaires et applications bureautiques pour Windows. Chaque coffret est proposé à environ 600 F TTC.

Dis Jérôme...

Jérôme Bonaldi, vous connaissez ? C'est lui qui, tous les soirs sur Canal+, présente les nouveautés et les inventions les plus délirantes du moment. Vous le retrouverez bientôt dans une nouvelle série d'émissions Dis Jérôme... et, bien entendu, pour la remise des Tilt d'Or, le 4 décembre prochain. Interview d'un passionné...



Jérôme Bonaldi et son livre.

Tilt **: Bonjour, Jérôme. Alors, il paraît que tu as des tas de nouveaux projets ?**
Jérome Bonaldi **:** En effet, je viens de sortir un livre et une cassette vidéo. A la base, une idée simple qui me sert d'ailleurs de titre : « Une vie d'adulte réussie, c'est un rêve d'adolescent réalisé ».
Tilt **: Et ton rêve, c'était quoi ?**
J.B. **:** Cela fait longtemps que je rêvais d'une émission qui parle de science, mais en laissant de côté le charabia habituel des scientifiques. Je voulais une émission de vulgarisation qui explique à « l'homme de la rue » les principes physiques du monde qui nous entoure. Comment un réfrigérateur fait du froid avec du chaud et inversement. Pourquoi est-ce qu'un Airbus peut voler ou un porte-avion flotter. Et puisque personne ne semblait vouloir se décider, je me suis finalement lancé moi-même dans l'entreprise.
Tilt **: Avec « Dis Jérôme... » sur Canal+, c'est bien ça ?**
J.B. **:** Exactement. Nous venons juste de terminer la nouvelle série, centrée à chaque fois sur un objet usuel de la vie de tous les jours. J'entreprends d'expliquer le fonctionnement de mécanismes comme le moteur à explosion ou l'autocuiseur, mais toujours de manière simple et pragmatique. Pour être sûr de rester clair, je m'adresse à deux interlocuteurs privilégiés, qui sont ma fille et ma grand-mère. Ma fille, parce qu'elle va à l'école et qu'elle a à la fois le besoin et l'envie d'apprendre. Ma grand-mère, parce qu'a priori, la technique ne l'intéresse pas mais qu'elle aimerait malgré tout savoir « comment ça marche ».
Tilt **: C'est donc une émission scientifique grand-public.**
J.B. **:** En fait, je n'aime pas trop le mot « scientifique » car il a tendance à effrayer les gens. Mais il est vrai que toutes mes démonstrations reposent sur des principes physiques rigoureux.
Tilt **: Et quand l'émission sera-t-elle diffusée ?**
J.B. **:** La nouvelle série vient d'être lancée. Elle passe le dimanche à 20 h 20 précise et des rediffusions sont prévues durant la semaine.
Tilt **: Elle dure combien de temps ?**

J.B. : Environ sept minutes. Nous avons retiré les séquences de « devinette » où il fallait trouver à quoi servaient les machines que l'on voyait tourner sur l'écran. C'est un peu dommage mais, ceci dit, ça laisse plus de temps aux explications proprement dites.

Tilt : Parle-nous un peu du livre et de la vidéo.

J.B. : La cassette contient huit émissions tirées de la première série, pour une durée d'environ une heure. Je ne sais plus exactement lesquelles nous avons utilisées mais on y trouvera les principes les plus intéressants : « Comment ça vole ? » et « Comment ça flotte ? », par exemple.

Pour le livre, j'ai repris et réécrit une bonne partie des expériences, car les langages télévisuels et écrits sont très différents. De nouvelles démonstrations, qui se prêtaient mieux à une explication écrite, ont également été rajoutées. Ceci dit, je reste toujours fidèle à mes principes : ni tableaux, ni calculs... En fait, si ! Il doit y avoir une petite paire de soustractions à deux chiffres quelque part dans le livre... *(rires).*

Tilt : Ca n'a donc rien d'un bouquin scientifico-rébarbatif ?

J.B. : Non, d'autant qu'il y a près de cinq cents illustrations réalisées par un dessinateur de BD, le tout étant du genre amusant avec le minimum de schémas. Et - scoop ! - on y voit même ma grand-mère !

Tilt : Parlons un peu des inventions et des nouvelles technologies que tu présentes à *Nulle Part Ailleurs.* Quels sont les objets qui ont ta préférence ?

J.B. : En général, j'apprécie beaucoup les inventions utiles qui, à partir de techniques et de materiaux déjà existants, vont créer quelque chose de nouveau. Un bon exemple : la boîte à cartes de visite que l'on trouve dans le métro ou sur les lieux publics. Le type qui a fait ça n'a inventé ni les méthodes d'imprimerie, ni l'ordinateur à l'intérieur de la machine. Mais il a combiné les deux de manière utile et intelligente. Ça, j'adore ! Presque autant que la patinette à moteur. Totalement inutile et donc rigoureusement indispensable...

Pour moi, les inventeurs sont des gens extrêmement importants, à la fois emmerdeurs et poètes. Ils veulent changer le monde, laisser une trace derrière eux, léguer quelque chose aux générations futures. Ce que j'aime chez ces gens, c'est leur volonté de changer les choses. Même si on y arrive pas, il faut au moins essayer.

Tilt : Comment fais-tu ta sélection parmi toutes les nouveautés qui sortent ?

J.B. : C'est vrai que la sélection est parfois assez rude. Mais ce qui est génial avec *Nulle Part Ailleurs*, c'est que je suis absolument libre de mes choix. Je ne suis limité que par la contrainte de temps mais, ça, personne ne peut y échapper... Le résultat, c'est que je ne présente que les objets que j'aime bien. Quand je n'aime pas, je n'en parle pas. On pourrait dire, en quelque sorte, que je donne des « conseils par omission ». Mais il est très rare que je dise du mal d'un produit.

Il peut m'arriver de présenter un objet intéressant mais onéreux, auquel cas je préviens les téléspectateurs que c'est « malin mais cher ». C'était le cas du téléviseur 16/9ème ou du *CDTV.*

Tilt : En parlant du *CDTV*, que penses-tu de la micro comme loisir grand public ?

J.B. : Le *CDTV* m'a paru un peu trop cher pour ce qu'il est. Ceci dit, c'est une initiative assez intéressante. Mon conseil, ce serait plutôt d'attendre un peu et de voir ce qui va arriver... Je crois que la micro est maintenant bien implantée en France et que l'informatique va toucher de plus en plus de gens.

Tilt : Vas-tu essayer de coller à l'actualité des jeux dans *Nulle Part Ailleurs* ?

J.B. : Disons que je suis l'actualité mais, n'étant pas aussi spécialiste que *Tilt*, je ne présente les jeux que de manière très ponctuelle. Lorsqu'il y a quelque chose qui sort vraiment de l'ordinaire, par exemple. Les Tilt d'Or sont pour moi une excellente occasion de faire le point. Et c'est aussi un rendez-vous régulier sur lequel les spectateurs passionnés savent pouvoir compter. Même chose pour le salon Imagina que je suis attentivement tous les ans. Les images de synthèses sont de plus en plus belles et de plus en plus réalistes.

Tilt : Est-ce-que tu as un micro chez toi ?

LE TÉLÉCHARGEMENT A GRANDE VITESSE

J.B. : Non, surtout pas ! J'ai beaucoup trop de travail pour me laisser tenter par les jeux. Si je commence à jouer, je ne peux plus m'arrêter... Tiens, prends la console *Game Boy*, par exemple : une horreur ! Je ne veux plus la voir, jamais ! En fait, je sors tout juste d'une cure de désintoxication : j'étais atteint de Tetrismania aiguë. Je voyais du *Tetris* partout, j'en rêvais même la nuit... Au secours ! *Tetris*, c'est une vraie drogue ! (rires)

Tilt : Je vois tout à fait ce que tu veux dire... A propos, que penses-tu des consoles en général ?

J.B. : Il y a des choses pas mal. En son temps, j'ai eu l'occasion de présenter la *Lynx* en avant-première. J'ai également reçu la *Lynx 2* qui a l'air assez réussie... Par contre, il y a une chose qui m'a toujours un peu énervé, c'est la différence entre les jaquettes de jeux et les graphismes réels sur écran. C'est parfois à la limite de la publicité mensongère. Les gamins achètent en croyant voir une sorte de dessin animé et ils sont souvent déçus, que ce soit sur consoles ou sur micros.

Tilt : Comment vois-tu l'évolution de la micro ? Que penses-tu, par exemple, des ordinateurs japonais ?

J.B. : Je ne connais pas très bien la situation. Ceci dit, je travaille essentiellement sur *Mac* et sur *PC*, qui sont, je pense, les deux ordinateurs « montant ». En ce qui concerne les japonais (*le FM Towns et le X68000 - NDLA*), j'attends de voir comment se passera leur entrée sur le marché européen. Ce que je trouve assez pénible, par contre, c'est la « bagarre des standards ». Les incompatibilités de cartouches ou de disquettes sont parfois assez frustrantes. Il serait bon de mettre au point une norme mondiale qui arrangerait tous les utilisateurs.

Tilt : Y-a-t-il des produits, micros ou non, qui t'ont marqué, cette année ?

J.B. : Un truc que je trouve absolument fabuleux, c'est le CD Vidéo de la visite du Louvre. C'est un CDV « classique » excepté par le fait qu'il est fourni avec un logiciel sur *Mac* permettant de le piloter à loisir. Les possibilités sont véritablement immenses. Par exemple, tu peux demander à visionner tous les documents et les œuvres sur un thème précis. C'est le Louvre à domicile, totalement disponible et ouvert 24h/24h, même le mardi. Génial ! Pour l'instant, je n'ai rien vu de mieux dans le genre...

Un autre appareil qui m'a vraiment enthousiasmé et qui va d'ailleurs assez bien avec votre dossier sur la micro et la vidéo, c'est le « Family Studio » de Sony. Une véritable table de montage huit pistes. Tous ceux qui font des petits films avec leur caméscope vont enfin pouvoir mixer leurs bandes, faire des « cuts » et même rajouter des sous-titres et des effets spéciaux grâce à la palette graphique incluse. Un excellent produit, enfin à la portée du grand public.

Tilt : Et bien, merci Jérôme pour toutes ces précisions. Bonne chance pour tes futurs projets et à très bientôt.

J.B. : On se retrouvera pour la cérémonie des Tilt d'Or, le 4 décembre, sur Canal+... et *Nulle Part Ailleurs.*

Propos recueillis
par Dogue de Mauve

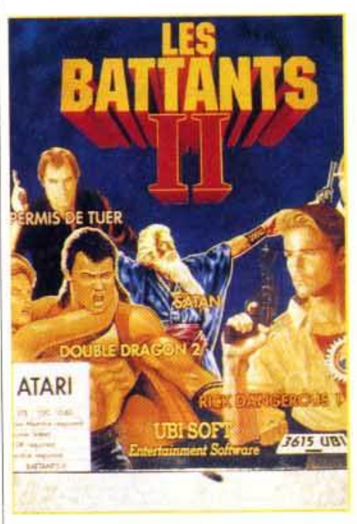


EN BREF

• Alors que Sim Earth vient juste d'arriver en version Windows, Maxis annonce l'adaptation de Sim City sur Unix. Rappellons qu'Unix est un système d'exploitation multi-utilisateurs, multi-tâches destiné à la base à la mini-informatique. Autrement dit, MS-DOS, à côté, c'est pour les amateurs !
Cette version de Sim City sera réalisée par Dux Software et tournera sous X-Window, un intégrateur graphique sous Unix. Dux Software n'en est d'ailleurs pas à son coup d'essai. A son actif, on compte déjà The Way of Stones et

Compils : Ubi, encore

On l'a constaté il y a déjà plusieurs mois : Ubi Soft se révèle être l'éditeur français le plus actif en matière de compilations et ce sur toutes machines. Bref, de quoi se demander ce que font les autres en la matière. Espérons qu'ils suivront le mouvement...





Comme chaque mois, la rubrique « compils » est monopolisée par Ubi Soft qui se révèle très prolifique en la matière. Commençons par le meilleur, avec *Air Combat Aces*. Cette compilation ne comporte certes que trois titres, mais quels titres ! *Falcon* vous met aux commandes d'un F 16, *Gunship* de plusieurs hélicoptères et *Fighter Bomber* d'un bombardier. Tous trois excellents, ces programmes sont dignes de figurer dans la logithèque de tout amateur de simulations de vol. Cette compilation existe pour *ST, PC et Amiga 3" 1/2 et 5" 1/4 (prix D pour toutes ces versions). Pour sa part, la version CPC* offre *Sptifire 30, Bee Gee Air Rallye* et *Flight Simulator* : trois jeux assez moyens (prix: C sur disquette, B sur cassette).

Les Battants II est aussi une fort bonne compilation qui comporte les géniaux *Rick Dangerous 1* et *2*, le très bon *Satan* et les moyens *Double Dragon II* et *Permis de tuer*. Rien que de l'action en somme, histoire de se défouler un bon moment. Elle existe sur *CPC, PC, ST* et *Amiga* (prix de B à D).

La dernière compilation est à la fois la plus touffue (10 jeux) et la moins intéressante. Elle est composée de l'inévitable *Stunt Car Racer* (toujours aussi bon) du tout aussi inévitable *Tetris*, du bon *Last Ninja 2* et des moyens ou mauvais *Ranx Xerox, Three Stooges, APB, Trivial Pursuit Defender of the Crown, Football Manager 2* et *Highway Patrol*. Bref, dix jeux pour le prix d'un seul sur *PC, ST* et *Amiga*.

Jean-Loup Jovanovic

Le PC partout !

A l'origine destinés aux entreprises, les *PC* et compatibles ont de plus en plus tendance à entrer dans les foyers. Nul mystère à cela: outre de bonnes performances, ce type de machines dispose d'une logithèque importante et ses prix sont de plus en plus agressifs. Les récents IBM *PS/1* 386sx et autres Amstrad *Série 5* le confirment. Toutefois, la nouveauté vient de la distribution par d'importants réseaux de machines d'origine taiwanaise à des tarifs très attrayants. Ainsi Auchan propose le *DTK 286*. Il se présente sous la forme d'une mini-tower et offre en face avant

boutons de mise en route et de reset ainsi que divers indicateurs. Architecturé autour d'un 80286 cadencé à 12 MHz, il dispose de 1 Mo de RAM en standard. Equipé des classiques ports de connection (parallèle et série), il offre un emplacement pour coprocesseur mathématique ainsi que plusieurs slots d'extension.
Côté mémoire de masse, il intègre un lecteur 3"1/2 et un lecteur 5"1/4. En standard, il dispose d'une carte VGA et d'un écran VGA monochrome pour un peu moins de 4 600 F. Pour ce prix, on dispose aussi de MS-DOS et de Windows. Ce dernier n'est toutefois pas utilisable dans cette configuration dépourvue de disque dur.
Cependant, il est possible de faire évoluer la machine tout en restant dans des zones de prix très intéressantes. En outre, l'avantage de cette machine et de disposer d'une garantie d'un an, prise en charge par la chaîne Auchan. Ce n'est pas le moindre de ses avantages...

Mathieu Brisou

L'ordinateur rend-t-il fou ?

Evoquée depuis les débuts de la micro, la question des effets induits par l'utilisation d'un micro-ordinateur commence à trouver des éléments de réponse. Surprise : les conclusions que certains scientifiques tirent de leurs expériences vont à l'inverse des idées reçues.

Et si nous nous arrêtions le temps d'un article pour tenter de faire un petit bilan sur les jeux vidéo et évaluer les effets de la micro-informatique et de l'ordinateur sur les enfants? Devant l'engouement de ces derniers pour tous les jeux vidéo, de nombreuses « éminences scientifiques » ont planché sur le sujet. Bien sûr, c'est d'outre-Atlantique et d'outre-Manche que nous parviennent la plupart des éléments de réponse, sous forme d'études très sérieuses d'universités américaines menées par des professeurs de psychologie, de pédagogie, un anthropologiste et un maître de conférence. Leur conclusion? Et bien non, les jeux vidéo ne rendent ni fous, ni dépendants, et ils n'enferment pas les utilisateurs dans un monde irréel et clos, peuplé de monstres, où règnent la guerre et la terreur. Bien au contraire: il semblerait que cette activité ludique des temps modernes aide au développement d'un certain nombre d'aptitudes telles qu'une meilleure orientation et une meilleure structuration de l'espace. En outre, certains jeux de stratégie peuvent avoir des effets stimulants sur la mémoire et la réflexion, surtout lorsqu'il s'agit de résoudre certaines énigmes parfois très compliquées. Et puis, quel exutoire peuvent représenter certains logiciels! Que celui qui ne s'est jamais laissé prendre au jeu lance la première pierre... Certains scientifiques dégagent même une fonction thérapeutique aux jeux vidéo.
C'est à Paris, dans un centre médico-psycho-pédagogique (CMPP), qu'Evelyne Gabriel exerce en tant que psychomotricienne. Elle fait ses premiers pas dans l'informatique en 1984/1985 dans le cadre d'une formation à la rééducation logico-mathématique basée sur le Logo. Elle introduit un ordinateur dans sa salle et constate très vite qu'enfants ou adolescents ont des récations très intéressantes face à la machine. Alors, pourquoi ne pas proposer des jeux dans le cadre des thérapies psychomotrices, le jeu représentant la base même de tout le travail thérapeutique ?

Le jeu : un révélateur

Au départ, c'est-à-dire en 1986, E. Gabriel n'a pas de jeux. Mais, comme elle s'est initiée à la programmation, elle crée ses propres programmes. Elle découvre très vite les jeux d'aventure,

d'arcade, de stratégie et les courses de voiture. C'est alors que *Barbarian*, *Pacman*, *Le Manoir de Mortvielle* et bien d'autres viennent enrichir sa logithèque et servir d'outils à ses rééducations. Depuis un an, elle travaille en passant un contrat avec certains de ses patients pré-adolescents et adolescents: ils viennent jouer avec l'ordinateur. Bien évidemment, les choses ne se mettent pas en place sans une prise en compte très précise des symptômes, de la souffrance et des demandes de chacun. E. Gabriel constate une grande interactivité entre l'utilisateur et l'ordinateur, qui entraîne des mécanismes projectifs, surtout si aucun mode d'emploi n'est donné et que l'utilisateur est laissé à lui-même. Il se passe toujours quelque chose d'intéressant, notamment sur le plan émotionnel. Même les adolescents très contrôlés sont surpris et laissent échapper quelque chose d'eux-mêmes, de personnel. Le thérapeute peut alors intervenir et reprendre ce qui a été dit avec le jeune. Toute la subtilité (et la difficulté) consiste à choisir le jeu le mieux adapté au cas de chacun. C'est ainsi que j'ai appris que le célèbre *Barbarian* fait plutôt appel aux thèmes œdipiens... Le projet est donc bien d'essayer d'utiliser l'ordinateur comme un miroir dans lequel le patient peut retrouver ou rencontrer des parties de lui-même qui étaient cachées jusqu'alors. E. Gabriel propose ce contrat à des patients qui parlent peu. Ce sont en général des adolescents intelligents mais en échec scolaire. Certains ont des difficultés à trouver leur autonomie et à se séparer de leur famille. Pour eux, l'ordinateur peut servir d'initiation.

Mémorisation et réflexion

On constate donc que, dans ce cadre, les enfants et les adolescents peuvent tout à fait tirer bénéfices de l'utilisation d'un micro et du travail qui peut s'élaborer autour. Nous sommes loin du postulat selon lequel la micro rendrait fou !

S'il s'avère que les jeux vidéo sont loin d'être nocifs, rendent-ils plus intelligents ou bien peut-on considérer d'une certaine manière qu'ils stimulent l'intellect ? A cette question, la réponse d'E. Gabriel est tout à fait claire et corrobore l'avis des chercheurs américains sur le sujet. Pour elle, l'impact stimulant des jeux vidéo est évident, notamment avec les jeux de stratégie qui nécessitent une démarche intellectuelle de mémorisation et de réflexion. La fameuse tortue Logo, qui fait appel à l'orientation dans l'espace et à l'expérimentation (si ça ne marche pas, on essaye autrement), illustre parfaitement l'apport positif du jeu. En outre, la pratique des jeux vidéo peut favoriser des échanges et des discussions entre les jeunes et l'on sait combien le phénomène de groupe est important.

On peut donc l'affirmer haut et fort: les jeux vidéo ne rendent ni fou, ni débile, ni accro. Ils présenteraient même un aspect plutôt curatif dans certaines circonstances. Alors, que les sceptiques méditent là-dessus. Quant aux convaincus, tous à vos machines: le salut est au bout du joystick !

Brigitte Soudakoff

Un bel animal



La face arrière comporte désormais le port cartouche.

EN VRAC

De la mémoire pour Amiga ? Ci-dessous une carte 512 Ko, à droite une carte 2 Mo qui étend un 500 à quelques 2,5 Mo. Fabriquées par Alfa Data, ces deux cartes offrent une horloge/calendrier et sont proposées à dex prix raisonnables.

A gauche, un Boot Selector, à droite un sélecteur de ROM. Compatibles Amiga 500 et 2000, ils valent moins de 250 F.

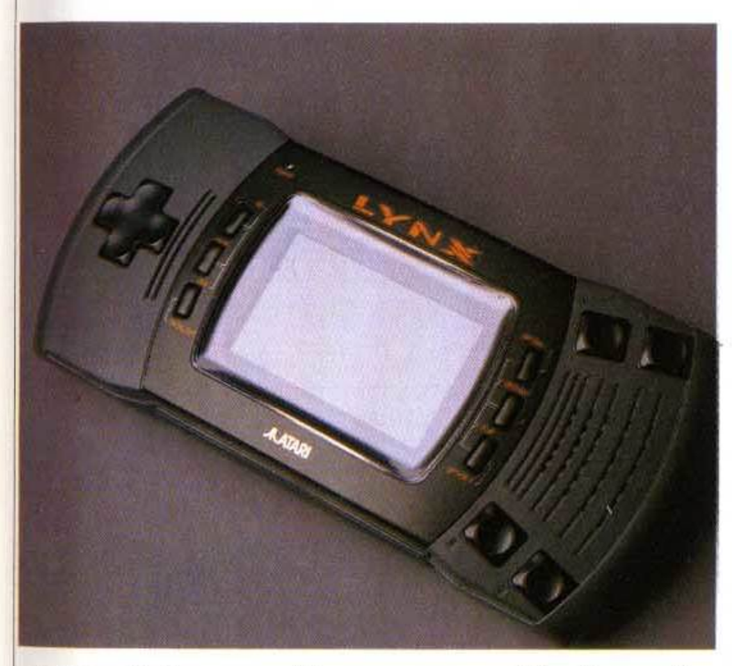
A droite, la nouvelle Power PC Board, un émulateur PC pour Amiga désormais disponible pour le 2000. A noter que souris et mode VGA sont désormais supportés.

L'Uniscan 128 : un handy scanner Amiga.

Annoncée depuis plusieurs mois, la *Lynx 2* arrive enfin en France. Proposée à 790 francs sans jeu ni alimentation, elle se distingue relativement peu de l'ancien modèle qu'elle remplace. En fait, les améliorations ne portent que sur son aspect extérieur. Performances et capacités n'évoluent donc pas et la compatibilité avec les anciennes cartouches est ainsi pleinement assurée.

Pour l'acheteur, le plus est d'ordre ergonomique. Reprenant la livrée sombre de l'ancien modèle, le boîtier de la *Lynx 2* s'avère plus compact. La prise en main en est facilitée de même que l'accès aux commandes de tir. Les boutons de mise en marche, de pause et d'inversion de l'écran se révèlent de taille plus généreuse, ce dont les gros doigts ne se plaignent pas. Soulignons aussi que l'introduction des cartouches s'effectue plus simplement. La fente se déplace en effet du côté de l'appareil à la face arrière, un peu à l'image de ce que propose la *Game Gear* de Sega. Bien entendu, les divers accessoires pour *Lynx* (câble d'alimentation, adaptateur pour prise allume-cigare et câble de communication) sont utilisables indifféremment sur l'ancien et le nouveau modèle. En revanche, il en est autrement pour les sacs de rangement et le pare-soleil. Mais gageons que des produits similaires adaptés à la *Lynx 2* verront le jour sous peu. En somme, cette nouvelle *Lynx* possède toutes les qualités de sa devancière tout en en corrigeant les défauts. Une évolution logique dont personne ne se plaindra.

M.B.



La nouvelle Lynx ressemble comme une sœur à l'ancienne mais dispose d'une ergonomie bien plus convaincante.

INFOS

● La trente et unième édition du Salon International du Jouet se déroulera du 29 janvier au 4 février 1992 au Parc des expositions Paris-Nord/Villepinte. Pas moins de 800 exposants sont prévus.

● Pour les fans de jeux de plateau, les Editions Descartes annoncent trois nouveautés. En l'occurence, un guide pour Star Wars nommé le Guide de l'Alliance Rebelle, un scénario pour Torg nommé L'écran. Comme il est de règle, soulignons que les prix de ces scénarios et jeux restent très accessibles. Ainsi, L'écran est proposé à un peu moins de 50 F.

hits

T*andis que nous mettons sous presse cette fameuse rubrique Hit, toute la rédaction de* **Tilt** *commence la difficile sélection des Tilt d'Or 91, ces Super Hits que vous retrouverez dans notre célèbre guide de fin d'année ! En ce qui concerne les Hits de ce mois, j'ai personnellement craqué pour* **First Samurai** *et* **Jimmy White Whirlwing Snooker**. *Côté action, il y en a pour tous les goûts. Grâce à ses 100 couleurs simultanées,* **Rolling Ronny** *se place en bonne position.* **Double Dragon 3** *est bien moins probant. Et Cocorico !* **Moktar** *et* **Starush** *sont craquants !*
Olivier de Hautefeuille





Starush

AMIGA

Annoncé en avant-première dans notre précédent numéro, voici venir *Starush*. Un shoot'em up difficile (trop ?) qui rattrape sont manque d'originalité par d'excellents graphismes et une bonne réalisation. Partez en guerre contre les forces du zodiaque aux commandes de votre cyborg de combat, avec ou sans l'aide d'un second droïde.



Gare aux étoiles de feu !



Le Lion, un signe enflammé qui vous donnera sûrement du fil à retordre.

Editeur : Ubi Soft. Programmation et bande-son : David Fernandes ; conception et graphisme : Laurent Cluzel.

Un accident de dimension cosmique vient de bouleverser l'équilibre universel. A la suite d'un décalage dans l'ordre des constellations, les forces du zodiaque se sont concrétisées sous la forme de créatures maléfiques qui menacent l'empire terrien. Devant cette menace, les autorités humaines décident d'envoyer leur tout dernier prototype de robot de combat : le STR 3. Sa mission : trouver et détruire ces entités à travers quatre mondes représentant les quatre éléments. En théorie, c'est simple. En pratique, c'est une mission suicide.
Heureusement, le STR 3 dispose d'une batterie d'armes puissantes et d'équipements variés qui lui permettront de tenir tête aux signes astraux et à leurs sbires.
A l'évidence, *Starush* n'est pas un jeu original. Le joueur progresse dans un scrolling horizontal en détruisant les hordes d'adversaires qui se ruent vers lui. A la fin de chaque niveau, il devra affronter un monstre géant puis faire demi-tour pour essayer de défaire l'un des douze signes astraux. Au passage, il collectera des bonus divers qui lui apporteront vies et armes supplémentaires. Pas de quoi crier au génie... Alors, pourquoi avoir fait de ce jeu un hit ? La réponse est simple : les gra-



Ne vous laissez pas distraire par la beauté des graphismes, le signe du Taureau, qui protège ce niveau, est un adversaire des plus coriaces.

phismes comptent parmi les meilleurs des jeux récemment sortis sur *Amiga* et la réalisation est d'un très bon niveau.

Le scrolling horizontal et parallax est parfaitement fluide (50 images/seconde) et suffisamment rapide pour donner tout son tonus au jeu. Le jeu est en 32 couleurs, ce qui autorise des sprites et des décors très colorés (avec probablement quelques ruses techniques utilisant les plans de couleurs). On a souvent présenté *Shadow of the Beast* et le futur *Agony* comme des modèles techniques sur *Amiga*. A mon avis, *Starush* les dépasse sur ce plan, justement grâce à l'utilisation de graphismes très riches en couleurs. On n'est probablement pas encore au top niveau des possibilités de l'*Amiga* mais David Fernandes a vraiment fait du bon travail. Les sprites sont bien animés, ils bougent vite et selon des courbes harmonieuses. Le personnage principal est lui aussi très soigné. Il commence le jeu en pilotant un vaisseau-bulle lourdement armé mais devient de plus en plus faible au fur et à mesure qu'il est touché par ses adversaires. Il ira donc du vaisseau-bulle au jetpack en passant par le scooter volant pour finir par courir directement sur le sol. Autant dire que ce n'est pas une position très confortable quand on sait que tous ses ennemis peuvent voler.



Il faudra slalomer entre les missiles...



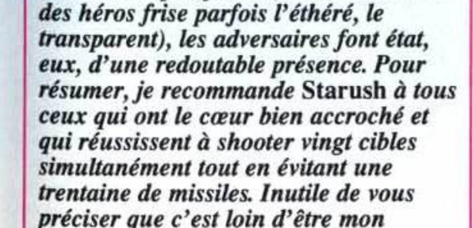
Graphismes fins et couleurs bien choisies, Starush en met plein la vue.

Starush est d'ailleurs un jeu très difficile. Trop difficile, diront certains. Lors de mes premières parties, je me suis fait expédier en deux temps trois mouvements par les tous premiers aliens. Frustrant ! Ceci dit, je le trouve quand même plus accessible que *Nebulus 2* que nous vous présentions en hit le mois dernier. D'autant qu'il est possible d'y jouer à deux simultanément, ce qui

Piotr : oui, mais... !

Habitué des simulateurs de vol (repérage, verrouillage et shoot de la cible – tranquille, quoi !) je me suis laissé entraîné à quelques parties de* Starush *avec Doguy. Quelle panique ! Des targets dans tous les azimuts vous balancent des missiles vicieux (et soit dit en passant quasi invisibles pour un daltonien dans mon genre) et ne vous laissent pas une seconde de répit. Je me suis fait trucider par tout ce que la galaxie compte d'engins explosifs ou énergétiques. Si le Mauve n'avait veillé au grain, je n'aurais jamais dépassé le premier tableau. Quelle honte pour moi ! Il me faut cependant reconnaître que* Starush *est bien réalisé, soutenu par de superbes décors. Si la réalisation des personnages principaux m'a semblée un peu faible (la « substance » des héros frise parfois l'éthéré, le transparent), les adversaires font état, eux, d'une redoutable présence. Pour résumer, je recommande* Starush *à tous ceux qui ont le cœur bien accroché et qui réussissent à shooter vingt cibles simultanément tout en évitant une trentaine de missiles. Inutile de vous préciser que c'est loin d'être mon cas... !

Piotr Korolev



Note 15

Un excellent shoot'em up, bien réalisé et bourré d'action. A reserver cependant aux très bon joueurs.

TYPE Shoot'em up

GRAPHISMES ★★★★★
Des graphismes magnifiques, que ce soit pour les monstres ou pour les décors. Avec une mention spéciale pour les signes du zodiaque.

ANIMATION ★★★★★
Une animation fluide et rapide vraiment digne de l'*Amiga* avec des mouvements gracieux pour les personnages et les vagues d'attaques ennemies.

BANDE SON ★★★★
Des bruitages digitalisés de bonne facture et une musique bien dans le ton.

PRIX : C



Jouer à deux s'avère très utile.



Le top du top, la rolls des engins de destruction : le vaisseau-bulle.

permet de renvoyer plus facilement toutes ces sales bestioles dans la dimension puante d'où elles sortent. Sachez simplement qu'il vous faudra manier le joystick à la perfection pour avoir une chance de vous en sortir. Ceci dit, vous disposez d'options « continue » en nombre suffisant pour ne pas rester coincé dans les premier niveaux. A noter également que vous pourrez commencer la partie dans le monde de votre choix (le Feu, l'Air, la Terre et l'Eau). La bande-son, classique, accompagne bien l'action.
Enfin, je tiens à tirer un coup de chapeau à l'intro du jeu, véritablement superbe (je la trouve aussi réussie que celle de *Super Space Invaders*, ce qui n'est pas un mince compliment). A voir absolument ! Au final, je dirai que *Starush* est un des tous meilleurs shoot'em up sortis récemment sur *Amiga* mais que sa difficulté très élevée limite sa note et m'empêche de le conseiller à tous. A essayer avant d'acheter... Dogue de Mauve

Morgan : oui, mais...

Lorsque l'on boot Starush *pour la première fois, on ne peut être qu'ébahi par la présentation. Parfaitement animée, très soignée graphiquement et techniquement, dotée de bruitages ad hoc, c'est le type même d'introduction qui donne envie de jouer. De plus, ce souci de qualité se retrouve durant tout le jeu. Les graphismes sont vraiment superbes et la réalisation exploite à merveille les possibilités de l'*Amiga*. Excellent. S'il est vrai que le jeu n'est pas des plus originaux, j'ai tout de même apprécié l'idée de la détérioration progressive du robot avant sa destruction totale. Lorsque vous êtes touché par un ennemi, vous n'êtes pas forcement détruit mais vous perdez une arme ou un niveau de puissance. Le défaut majeur du jeu reste sa difficulté, vraiment très élevée. Ceci dit, en s'accrochant, on arrive à progresser. Mon conseil : commencez par le monde de l'Eau, légèrement plus facile que les autres. Enfin, un petit reproche : les bonus au premier plan scrollent à la même vitesse que vous, ce qui fait que si vous en dépassez un, vous ne pourrez pas revenir en arrière pour le récupérer. Ceci dit, ce n'est pas grand-chose comparé à la qualité des graphismes et de la réalisation, assez rare dans les productions françaises pour être signalée ici.*

Morgan Camuset

Supaplex

AMIGA

***Supaplex* est un jeu qui n'a l'air de rien. Pas de graphismes magnifiques, pas de couleurs éclatantes, pas de musique grandiose, pas de scrolling parallax à tomber par terre ni de 3D hyper-fluide. Non, décidément, *Supaplex* n'a l'air de rien. Mais soyez prévenus : si vous commencez à y jouer, vous ne pourrez plus vous arrêter !**

Editeur : Digital Integration. Conception : Philip Jespersen & Michael Stopp.



Le jeu dispose de nombreuses icônes.

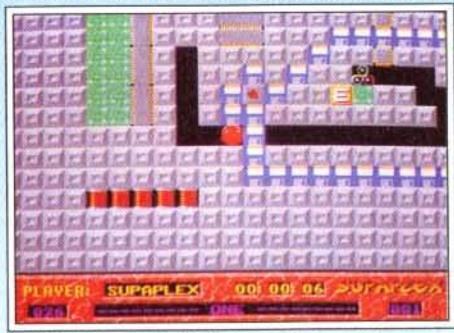


Attention : chute de zonks.



Il ne vous reste plus qu'à pousser...

Murphy est un petit programme autonome qui évolue à l'intérieur d'un immense réseau informatique. Son but : accroître ses capacités en collectant les « infotrons », des puces de mémoire. Malheureusement, sa quête n'est pas des plus faciles car le terrain est semé d'embuches. Pour récupérer tous les infotrons disséminés le long des 111 immenses niveaux du jeu, il lui faudra éviter de mourir écrasé sous un « zonk » (boule instable qui roule toujours là où il ne faudrait pas) ou découpé par les « sniks-snaks » (programmes tueurs), à moins qu'il ne se retrouve tout simplement acculé au suicide dans une voie sans issue... Heureusement, Murphy peut récupérer différents types d'utilitaires qui lui permettront, en faisant tout sauter, de se frayer un passage dans certains endroits particulièrement hostiles.



Les disquettes utilitaires sont à manier avec précaution. L'explosion d'une seule d'entre elles provoquera une véritable réaction en chaîne dans tout le tableau.

Vous l'aurez compris, *Supaplex* est un jeu qui vous demandera à la fois de bons reflexes et une sacrée dose de logique et d'astuce. Un cocktail détonnant qui caractérisait déjà des « monstres sacrés » du jeu comme *Tetris* ou *Lemmings*. S'il est vrai que *Supaplex* n'innove pas vraiment (c'est en fait un habile mélange de *PacMan* et de *Boulder*

Morgan : oui !

D'accord, les graphismes ne sont pas superbes. D'accord, la musique est toute simple. Mais quel délire pour les neurones ! Supaplex *est un des jeux les plus sympathiques et les plus prenants que j'ai vu récemment. De plus, les tableaux sont gigantesques et très variés dans leur conception. Labyrinthes de circuits imprimés, arènes remplies de snik-snaks ou champs d'infotrons en friche, la diversité est au rendez-vous. La difficulté aussi, d'ailleurs, mais elle est bien dosée. A chaque fois que l'on perd, on repart à la charge pour essayer une autre tactique ou un autre chemin. Dans certains tableaux, il vous faudra étudier avec soin le moindre de vos mouvements... Deux petits reproches cependant : à chaque fois que l'on perd, il faut recommencer au début du niveau et le programme recharge la page de menu. Mais je suis tout à fait d'accord avec Doguy :* Supaplex *est l'un des meilleurs jeux du genre.*

Morgan Camuset



A la fois vaste, varié, bien conçu et prenant, Supaplex est un excellent investissement pour les amateurs du genre.

TYPE ______ Réflexe/reflexion

GRAPHISMES ______ ★★★
Des graphismes simples et bien réalisés mais loin de ce que l'on peut faire de mieux sur un *Amiga.*

ANIMATION ______ ★★★★
Assez peu d'animations mais un scrolling impeccable et des sprites nombreux.

BANDE SON ______ ★★★

Une musique sympathique mais un peu répétitive.

PRIX : C

Dash), il n'en reste pas moins que le challenge est des plus prenants.
Je me souviens encore du jour mémorable où j'ai fait une démonstration du jeu.
Ce fut l'engouement total : du chef de pub au secrétaire de rédaction en passant par Acidric Briztou, tout le monde a voulu s'y essayer. Un gage de qualité... La réalisation du jeu est de bonne qualité. De fait, la programmation n'a demandé aucune prouesse technique mais elle a le mérite de bien servir le jeu en exploitant les facilités offertes par l'*Amiga*.
Le scrolling est en 50 images/seconde et je n'ai remarqué aucun ralentissement de l'animation, quel que soit le nombre de sprites présents à l'écran. Vous aurez droit, au pire, à quelques clignotements passagés de votre héros.



Supaplex est un jeu très subtil. Dans ce genre de tableau, le moindre mouvement compte. Une seule erreur et vous êtes perdu.

La musique qui accompagne le jeu est bien dans le ton, même si elle peut devenir un peu entêtante après une dizaine de tableaux. La jouabilité excellente, de même que l'ergonomie et la variété des casse-tête assurent à *Supaplex* une immense durée de vie.
A noter également que, si un tableau vous pose trop de problèmes, vous aurez la possibilité de passer au suivant. Cependant, il vous faudra les réussir tous pour pouvoir accéder à la victoire...

Jacques : oui !

J'ai complètement craqué pour Supaplex, *un jeu qui vous captive en un instant et ne vous lâche plus après.*
Coté réflexion, vous serez servi par la variété des pièges et astuces à trouver et par la difficulté de certaines d'entre elles. L'action ne le cède en rien.
Il faut voir les chapelets de boules qui roulent vers vous tandis que vous filez pour leur échapper pour réaliser le stress qui s'en dégage. Pour ma part, j'ai bien aimé les graphismes très clairs, point capital dans ce type de jeu. A la limite, je trouve même que Doguy est un peu dur en ne lui attribuant que 16.
Si vous avez terminé Lemmings, *courez vite acheter* Supaplex, *il ne vous décevra pas.*
Jacques Harbonn

Le seul reproche que l'on puisse faire à *Supaplex* concerne les graphismes qui, sans être ratés, sont un peu ternes. Mais ils conviennent tout à fait au jeu et, le plus important, ne gâtent en rien le plaisir de jouer.
Un excellent jeu de reflexe/reflexion et une indéniable réussite pour un premier titre sous le nouveau label « Dream Factory » de Digital Integration. On espère que les prochains seront de la même trempe !

Double Dragon 3

AMIGA

« Jamais deux sans trois ». La loi des séries a encore frappé. Après les très médiocres *Double Dragon 1* et *2,* voici le troisième épisode qui, lui aussi, est loin d'être un must. Cependant, étant donné les améliorations dont le jeu a profité et du nombre toujours croissant des aficionados de la trilogie, il nous a paru important de braquer nos projecteurs sur *Double Dragon 3*.

Editeur : Storm. Réalisation : Random Access.

Avez-vous déjà songé à quel point peut être dur le rôle de « fiancée du héros » ? Passer son temps à se faire kidnapper par des individus peu recommandables pour offrir au dit héros, Jimmy « le Dragon » (ici épaulé par son frère Billy « le Dragon aussi y'a pas de raison ») l'occasion de montrer sa bravoure... Cela ne doit pas être drôle tous les jours. Pour la véritable héroïne de *Double Dragon 3*, je réclame une ovation : hip, hip, hip, hourra !
Ceci dit, le scénario de cette séquelle, s'il n'est pas simplifié ultérieurement, paraît un peu plus travaillé que les précédents. Les deux frères sont victimes d'un chantage : la fiancée leur sera rendue s'ils retrouvent les pierres de Rosette, reliques magiques d'une époque oubliée. Guidés par un petit vieux au dos courbé qui en sait bien plus qu'il n'en dit, ils vont voyager à travers le monde à la recherche des pierres. Malheureusement, une horde de malfrats et de monstres divers va se placer entre eux et la victoire. Il vous faudra faire preuve de dextérité pour les mener jusqu'au dernier niveau du jeu...
Double Dragon est un beat'em all des plus classiques. Vous affrontez vos multiples adversaires à grands coups de poing ou de pied... à moins que vous ne vous offriez une arme ou une attaque spéciale dans l'une des boutiques prévues à cet effet.
Au début du jeu, le joueur dispose d'une somme de 20 pièces de monnaie qu'il devra utiliser avec parcimonie s'il veut mener la partie à son terme sans mourir prématurément. Une autre idée nouvelle consiste dans la possibilité (lorsque l'on joue seul) d'utiliser de nouveaux personnages (géant blond, karatéka teigneux...) aux attaques parfois

Ils veulent juste vous serrer la pince !

Pierre : non !

Ah ! ah ! Je m'en doutais. On a beau avoir du talent, il est difficile de faire un bon jeu à partir d'un mauvais. Même les artistes de chez Storm, qui sont pourtant doués, n'y sont pas arrivé. Cette version de* Double Dragon 3 *est moche, sans intérêt et pas très jouable. Il faut bien le dire, la machine elle-même est en défaut. L'Amiga ne peut pas vraiment rivaliser avec la* Super Famicom (Final Fight) *ou la* Megadrive (Streets of Rage). *Ceci dit, je ne pense pas que* Double Dragon 3 *soit ce que l'on peut produire de mieux comme beat'em all sur micro. Alors, je l'oublie vite fait et j'attends le suivant...
Pierre Truchin



Neutralisez l'homme à moto à l'aide d'un coup de pied bien placé.

plus dévastatrices que celles du héros lui-même. Sinon, le jeu à deux qui a fait la renommée de *Double Dragon* est toujours disponible. A la fin de chaque niveau, des « big boss » vous attendent et ils vous donneront du fil à retordre (en particulier le ninja qui se démultiplie pour mieux vous attaquer). La réalisation est de bonne qualité, comme c'est généralement la règle chez Storm. Le scrolling horizontal plein écran est rapide et fluide (il oscille entre 50 et 25 images/seconde, selon le nombre de sprites à l'écran) et il en est évidemment de même de l'animation des personnages. A noter que les sprites sont « en 3D », c'est-à-dire qu'ils se déplacent en profondeur et que l'on peut les voir aussi bien de face que de dos. Un bon point. Malgré la taille conséquente du jeu (cinq longs niveaux), les phases de chargement sont réduites au minimum et particulièrement rapides. Malheureusement, tout n'est pas rose. Les graphismes, tout d'abord, s'ils sont indiscutablement meilleurs que ceux des précédents volets, restent assez moyens et parfois confus.

Du fait de la pseudo-3D des sprites, l'animation de certains coups est peu convaincante (surtout lorsqu'on utilise des nunchakus). Dans l'ensemble, le jeu manque de finesse et de précision et on ne distingue pas toujours très bien ce qui se passe. De plus, il n'est pas très facile de choisir ses coups. Face aux beat'em all sur consoles, et ce malgré les qualités de l'*Amiga*, *Double Dragon 3* fait vraiment pale figure. Bien qu'étant amateur de ce genre de jeu, j'avoue avoir été déçu, tout comme j'avais été déçu par ses deux prédécesseurs. C'est pourquoi je ne le conseillerai qu'aux fans de la série qui apprécieront sûrement toutes les améliorations.

Dogue de Mauve



Ce tableau vous demandera beaucoup de dextérité.

Note Note Note Note 13

Un jeu qui profitera sans doute de la célébrité de ses ancêtres mais qui n'a pas su nous convaincre.

TYPE _______ beat'em all

GRAPHISMES _______ ★★★
Mieux que les épisodes précédents mais ce n'est pas encore ça...

ANIMATION _______ ★★★★★
Les sprites sont nombreux et le scrolling fluide. Ceci dit, les mouvements des personnages sont parfois saccadés.

BANDE SON _______ -
Seuls certains bruitages digitalisés étaient présents dans la version que nous avons testée.

PRIX : C



Maman, la momie m'ennuie !

Morgan : oui mais...

J'ai testé le jeu en même temps que Doguy (qui, je le signale au passage, est un piètre combattant malgré les heures de musculation qu'il effectue chaque jour) et j'ai également été déçu. Non pas que j'attendais quelque chose de fabuleux, les deux épisodes précédents étant déjà assez mauvais, mais j'espérais tout de même que Random Access nous ferait une conversion « améliorée » de l'arcade, comme c'était le cas pour **Rodland.** *Malheureusement, il n'en est rien... Si les graphismes sont assez moyens, c'est surtout la jouabilité qui m'a déçu. Rien à voir avec les jeux sur consoles, qui devraient pourtant constituer la référence en matière d'adaptation d'arcade. Les coups sont imprécis et les mouvements manquent de fluidité, ce qui s'explique par le nombre de sprites présents simultanément en mémoire (le jeu doit tourner sur un* **Amiga** *512 Ko). Mais, bon, le résultat est là :* **Double Dragon 3** *est un jeu décevant. A réserver aux fans uniquement.*

Morgan Camuset



« Venez gouter à mon 38 fillette ! »



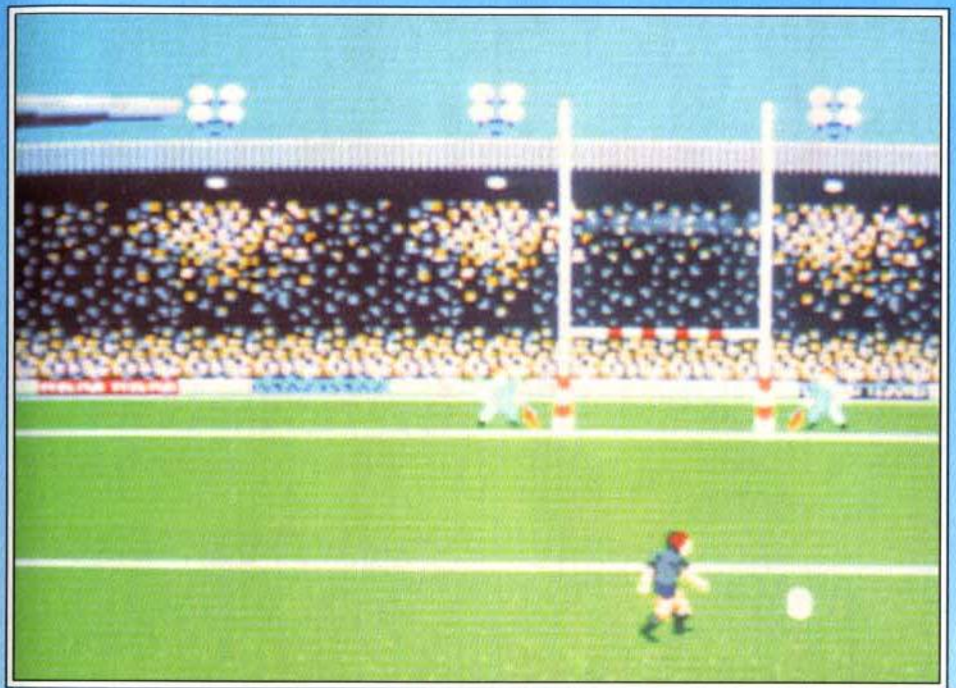
Affrontez les hommes-arbres.

Rugby The World Cup

AMIGA

Sans être l'égal de *Kick Off II, Rugby The World Cup* est cependant une excellente simulation de rugby à 15, reprenant les grands principes de *Kick Off* pour la visualisation et reproduisant finement la stratégie de jeu des grandes équipes internationales.

Editeur : Domark. Conception : The Walking Circle Production.



Les transformations des essais se déroulent en mode pseudo 3D pour un meilleur réalisme. Cependant, tout le reste du jeu est en mode vue aérienne.

Si les jeux de football ont depuis longtemps séduit les programmeurs (avec de petites merveilles comme *Kick Off II*), le rugby est longtemps resté pour sa part le parent pauvre des jeux de balle. Il n'y avait guère qu'un vieux logiciel datant déjà de quelques années et indisponible du reste sur *Amiga*. Domark, profitant de l'impact de la coupe du monde, comble avec bonheur ce créneau. Avant de commencer, vous devrez déterminer la durée de chaque mi-temps, le nombre de joueurs humains et surtout les équipes en présence. Ce choix a une importance capitale car, selon la valeur de l'équipe incarnée, l'ordinateur jouera plus ou moins bien. La représentation s'apparente de très près à celle de *Kick Off*, avec un terrain en vue aérienne partielle (le scrolling multidirectionnel fluide et rapide permettant de suivre l'action), des joueurs petits mais clairement représentés et un radar qui s'affiche en surimpression et donne ainsi une vue d'ensemble. Ce radar offre un avantage complémentaire, puisqu'il dispose de quatre tailles commutables à volonté. Le jeu lui-même est d'une grande fidélité. Outre les déplacements de vitesse correcte de votre joueur (signalé par un soulignement, toujours comme dans *Kick Off !*), vous pourrez effectuer des passes, tenter des coups de pied en touche pour gagner du terrain et plaquer l'adversaire qui a le ballon. Les passes sont bien entendu capitales, comme dans tous les jeux d'équipe et elles seront vraiment facilitées par le radar, d'autant que la position de votre joueur y est signalée clairement. Comme dans la réalité, les placages peuvent réussir ou échouer. Les trois autres actions du rugby (mêlée, alignement en touche et transformation) sont disponibles mais se jouent d'une manière particulière. Ainsi, dans les mêlées, la poussée du pack est re-



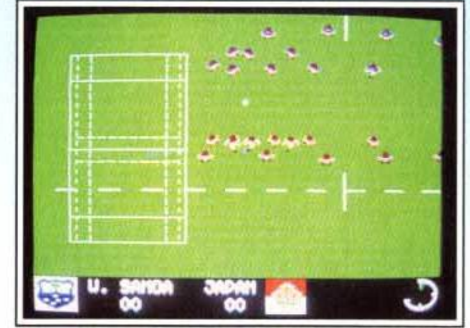
Sautez haut pour gagner le ballon.

produite par une agitation rapide du joystick. Ce système peut paraître un peu primaire au premier abord, mais il reproduit en fait parfaitement bien l'effort fourni. Pour les touches, on recourt au même procédé, pour simuler cette fois le saut de vos joueurs. Les transformations replacent le terrain en mode 3D. Un curseur se déplace à vitesse variable, ralentissant au centre de l'écran pour accélérer à sa périphérie. Il faut bloquer ce curseur au moment où il passe entre les poteaux. Là encore, le système est d'une grande justesse. Si vous avez marqué entre les poteaux, vous bénéficiez alors du ralentissement. En revanche, il est vraiment



Chaque équipe utilise une stratégie qui lui est propre, plus ou moins efficace.

très difficile de réussir les transformations lorsque l'essai a été placé trop latéralement. Le programme joue avec une rare justesse. Ainsi, si vous af-



Pour gagner, il faut jouer tactique.

Morgan : oui !

Vu le petit nombre de softs de rugby disponibles sur micros, je suis certain que Rugby The World Cup *va être accueilli avec gratitude par tous les fans de rugby. Bien que n'étant pas amateur, j'avoue m'être bien amusé avec le jeu. La réalisation est de bon niveau et la jouabilité est excellente. Je lui trouve cependant un défaut : les mêlées, bien qu'amusantes (surtout à deux joueurs), sont trop fréquentes. Et, si vous n'y prenez pas garde, vous allez vous fouler le poignet... Pour tout dire, j'ai été obligé de dicter cet article à Doguy car j'avais si mal aux mains que je ne pouvais plus écrire. Ceci dit, si vous avez des muscles en acier et que vous aimez ce genre de soft (très* Kick Off, *il faut bien le dire) vous ne serez pas déçu.*

Morgan Camuset



Un excellent choix.

Note 16

Sans égaler son maître, Rugby The World Cup passionnera tous les amateurs de rugby.

TYPE ______ rugby à 15

GRAPHISMES ______ ★★★★
La représentation type Kick Off est claire mais peu impressionnante.

ANIMATION ______ ★★★★
Le scrolling est parfait mais la course des joueurs gagnerait à être plus rapide.

BANDE SON ______ ★★★
Ce n'est pas ce qui fait l'originalité du programme.

PRIX : C

frontez le Zimbabwe, équipe qui ne réussit pas particulièrement dans ce sport, les tactiques adoptées ne brilleront guère par leur originalité. Les joueurs y pratiquent plus un jeu individuel que collectif et la poussée de leur pack ne nécessitera pas plus de quelques coups de joystick pour être outrepassée. En revanche, si vous vous opposez à la Nouvelle-Zélande par exemple, les choses vont se passer bien différemment. Vous verrez les joueurs adverses pratiquer des stratégies très fines, feintant par exemple sur une aile pour attaquer finalement sur l'autre laissée à découvert. De même dans les mêlées, il faut vraiment se battre très dur pour parvenir à gagner quelques centimètres !

Spirit : oui, mais...

J'ai bien aimé **Rugby The World Cup**, *mais de là à le comparer à* **Kick Off II** *! Les déplacements des joueurs sont bien plus lents et surtout il n'y a aucune des finesses du grand maître. Ainsi, si vous passez à proximité de la balle, vous pouvez la récupérer à tous les coups, sans aucun risque par exemple qu'elle ne vous glisse des mains à la suite d'un faux rebond ou de la boue. De plus, la hauteur des tirs pour les transformations n'est pas prise en compte. Le programme reste cependant assez prenant.* *Spirit*

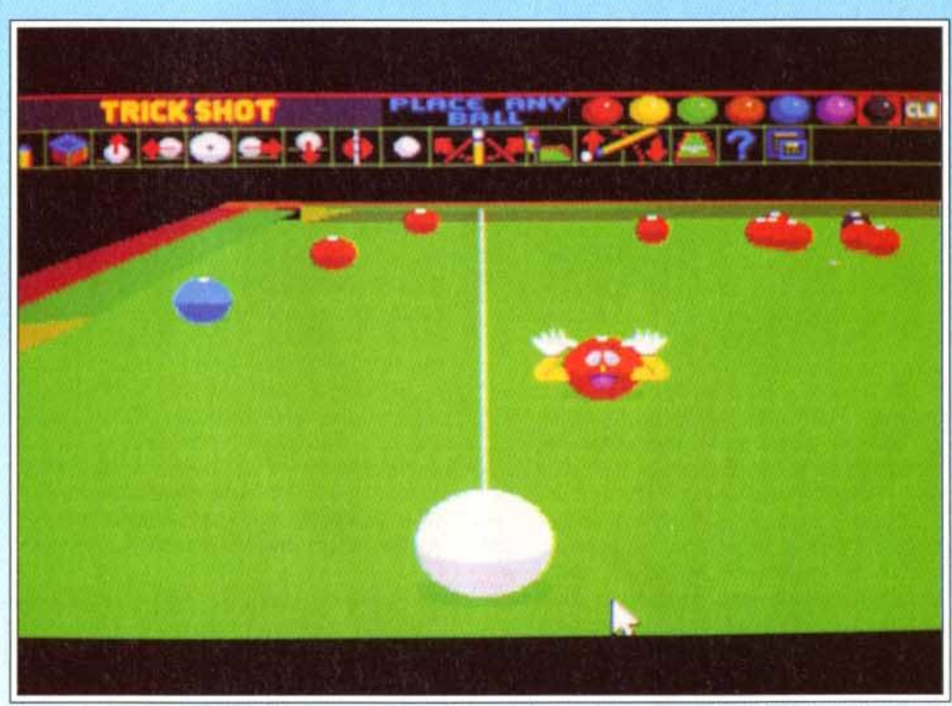
Ce réalisme est un des points forts du programme et l'on oublierait presque que l'on est tranquillement assis face à son ordinateur. La réalisation est d'un niveau correct. Je vous ai déjà parlé des graphismes simples mais clairs et de l'animation sans reproche (bien qu'un tout petit peu lente encore à mon goût).
La bande sonore est plus restreinte avec une musique de présentation et quelques bruitages digitalisés d'ambiance, un peu trop rares malheureusement.
La jouabilité est excellente et le seul petit problème concerne la trop grande fréquence des mêlées si l'on ne se dégage pas très vite. Si *Rugby The World Cup* ne parvient pas au même niveau que *Kick Off II*, il n'en constitue pas moins un excellent choix pour ceux qui aiment le rugby et le sport en général. Jacques Harbonn

Jimmy White's Whirlwind Snooker

AMIGA

Archer Maclean, programmeur de talent, a rencontré l'un des joueurs de billard les plus célèbres de la décennie, Jimmy White. Résultat : une simulation qui se place d'office en tête de liste des programmes sportifs du mois. Maniabilité parfaite, gestion 3D irréprochable et humour à la clef, vous serez nombreux à faire la queue derrière la boule !

Virgin Games. Conception et réalisation : Archer Maclean ; musique : Michael Powell.



Toutes les options accessibles directement à la souris, une souplesse dans l'animation vraiment exceptionnelle et de l'humour : que demander de plus ?

Pour adapter un billard sur micro, il faut avant tout gérer efficacement la vision 3D de la table. *Jimmy White's Whirlwind Snooker* opte pour un angle de vue 3D classique. Mais ce qui fait tout l'intérêt de cette mise en place, c'est la facilité que l'on a ici à changer de point de vue pour préparer un coup. Le joueur peut utiliser soit le clavier, soit des icônes, ou il peut encore agir directement à la souris. Qu'il presse le bouton gauche et tous les déplacements du rongeur font tourner la table avec souplesse. Avec le bouton droit, c'est le zoom que l'on contrôle pour affiner la trajectoire. Enfin, pressez les deux boutons simultanément et vous déplacerez la table dans toutes les directions. Fa-

Francis : oui !

Et pourtant, je ne suis pas un grand adepte du billard ! J'ai chargé le soft sans regarder la notice et là, j'ai tout compris. Il suffit de savoir manier une souris pour devenir un joueur (mauvais) de billard. C'est ce qui m'a fait le plus craquer : la facilité avec laquelle on prend en main cette partie et le fait que la gestion graphique soit si précise et si souple que l'on comprend très vite ses erreurs. Le mode démo est une merveille, il faut voir les boules partir dans un sens, puis faire demi-tour grâce à un effet. Bon d'accord, je n'en suis pas encore là, mais j'y retourne ! Francis Blanchard

cile à manier, toujours fluide, on est encore plus à l'aise ici que devant une table réelle ! La maniabilité de toutes les options de jeu est de la même veine. Icônes ou clavier, vous choisissez tout d'abord la trajectoire qui peut être concrétisée par une ligne pointillée. Ensuite, les pros du genre régleront l'effet que l'on peut donner à la boule en modifiant le point d'impact de la canne. Pour finir, on

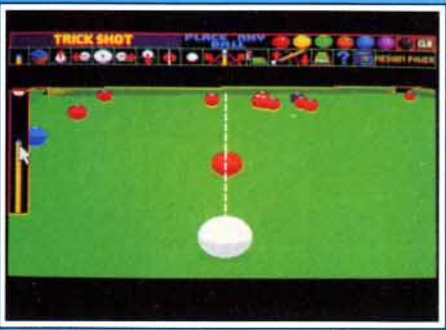


La vision large de la table.

définit la puissance du tir, on use un peu la gomme pour éviter les dérapages et *let's go* ! Les boules s'animent sans à-coups, même lorsqu'un grand nombre d'entre elles sont en mouvement. Le joueur va, quant à lui, suivre l'action de très près. Avec la souris, il sélectionne instantanément diverses caméras. L'une montre la table dans son ensemble, l'autre suit la boule maîtresse, une troisième suit la boule frappée... C'est grandiose de souplesse et de fonctionnalité.

Intéressons-nous maintenant au jeu lui-même. Diverses possibilités sont offertes : entraînement, jeu simple contre l'ordinateur (quatre niveaux de difficulté), jeu à deux ou coups spéciaux. Dans ce dernier cas, vous placerez vous même les boules là où vous le désirez. Ensuite, grâce à l'aide que l'on peut demander à l'ordinateur, il est facile de comprendre les angles de tir, le trajectoire d'un rebond ou l'utilisation des effet latéraux, retro, des déviations... Je vous signale en outre qu'une notice très détaillée accompagne le soft. Un livre pour l'utilisation du jeu et des techniques spéciales, un autre pour l'historique du billard et le rappel des règles du jeu : c'est plus qu'il n'en faut pour devenir un champion. Attention quand même : les adversaires micros sont redoutables. Observez le mode démo et prenez-en de la graine !

Jimmy White's Whirlwind Snooker profite enfin



Option tir spécial : placez vous-même vos boules pour étudier les effets.

d'une réalisation impeccable. Comme nous l'avons vu, la gestion 3D est excellente. Mais ce n'est pas tout. Les bruitages sont de la partie, des « scrontchh scrontchh » pour la gomme aux applaudissements digit pour les coups de maître... Enfin, vous constaterez avec plaisir que le sérieux des professionnels qui ont participé à l'élaboration de ce soft ne les a pas empêché d'incorporer quelques gags à l'aventure. Ne frappez pas votre moniteur, les mouches qui apparaissent de temps en temps sur la table proviennent de la disquette ! Quant au boules qui attendent d'être frappées, elles ont fortement tendance à ouvrir deux petit yeux, à tirer la langue ou faire des pieds de nez... Ce snooker est sans contestation possible le best de la ludothèque *Amiga*. Comme nous, vous attendrez avec impatience les versions *ST* et *PC* prévues pour très bientôt. Olivier Hautefeuille

Jacques : oui !

Non content d'être très performant grâce à ses effets précis, sa représentation 3D surfaces pleines de haut vol et son réalisme (ainsi les effets perdent de leur efficacité si l'on oublie de « gommer » la queue), Whirlwind Snooker se paie le luxe d'être amusant. Je peux vous assurer que les mouches qui apparaissent et virevoltent ou les mimiques des boules désoeuvrées sont sources de franches crises de rire, d'autant plus qu'elles sont inattendues dans ce logiciel très professionnel par ailleurs. Jacques Harbonn

VERSION ATARI ST

Cette version *ST* de *Whirlwind Snooker* est tout aussi réussie. Les graphismes 3D sont clairs, les rotations de la table et les zoomings performants et les effets d'inertie bien rendus. Archar Maclean, auteur du célèbre IK+, exploite toutes les possibilités du ST, particulièrement en ce qui concerne les graphismes 3D. Ce programme est sans nul doute le meilleur programme de billard sur cette machine. Jacques Harbonn

Intérêt	*16*
Graphismes	★★★★★
Animation	★★★★★
Bande son	★★★★
Prix	*C*



Une simulation à la réalisation impeccable et à l'animation de grande classe.

TYPE Billard 3D

GRAPHISMES ★★★★★
Du très bon travail, le dessin est précis et tous les angles de vue sont de la partie.

ANIMATION ★★★★★
Lorsque toutes les balles sont en mouvement, faites tourner la table... Ca marche, et sans heurt ! Génial.

BANDE SON
Schtock, scrontch, clap, clap, clap, pock ! (je t'avais dit d'utiliser la gomme pour les effets...) : de la bonne digit !

PRIX : C

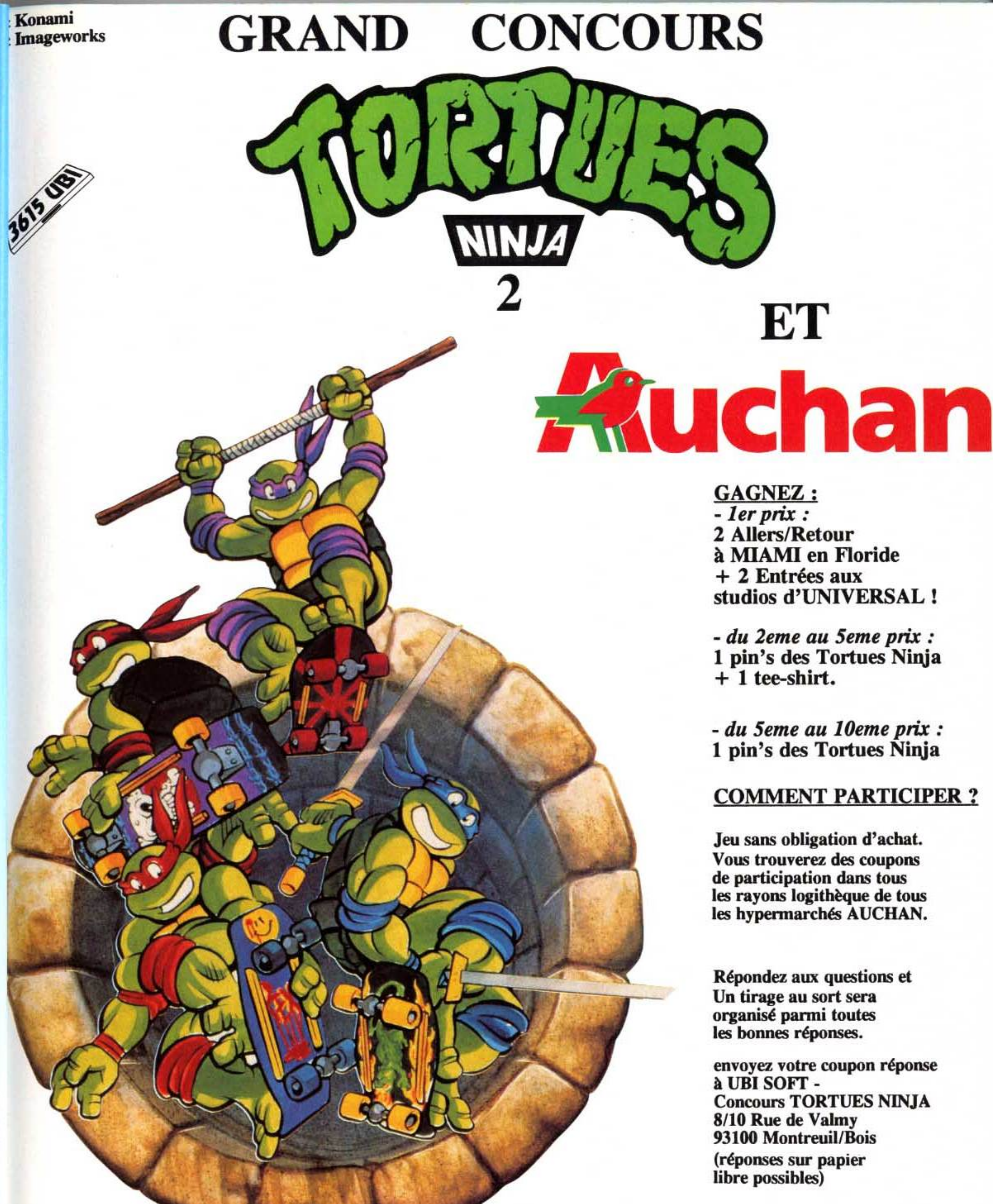
Hudson Hawk

AMIGA

Sous des dehors de jeu d'action classique, *Hudson Hawk* cache des trésors, que ce soit pour les nombreuses touches d'humour, que pour les astuces très variées à découvrir tout au long du jeu. Un excellent programme.

Editeur : Ocean. Programme : Ian Moran ; graphisme : Karen Davies, Chris davies, Colin Rushby, Ian Davies ; bruitages : Keith Tinman.

Une fois encore, Ocean cède à ses habitudes et nous propose un nouveau jeu dont le thème est tiré d'un film à grand spectacle. Vous incarnez Eddie Hawkins, plus connu sous le nom d'Hudson Hawk. Après dix ans passés derrière les barreaux pour une carrière de cambrioleur de haut vol, notre héros décide de prendre sa retraite. Pourtant, il se voit obligé d'accepter une mission très particulière : voler trois créations du grand Léonard de Vinci, gardées en différents endroits. Le jeu lui-même se présente comme une action/plates-formes, mais il est bien loin en fait de se limiter à cela. Dès le début, il faudra faire preuve d'adresse pour échapper au redoutable molosse qui patrouille au sol. Plusieurs solutions peuvent être envisagées : se déplacer à un autre niveau ou le détruire d'une bombe lancée à distance ou d'un coup de poing vengeur. Pour accéder à la maison, vous allez vous balancer sur le câble téléphonique, tout en évitant les déjections des oiseaux. Mais une fois

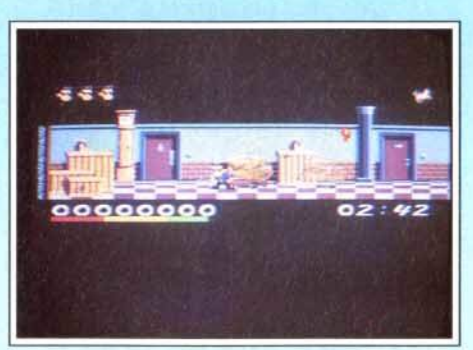


Konami
Imageworks
GRAND CONCOURS
TORTUES
NINJA
2
3615 UBI
ET
Auchan
GAGNEZ :
- 1er prix :
2 Allers/Retour
à MIAMI en Floride
+ 2 Entrées aux
studios d'UNIVERSAL !
- du 2eme au 5eme prix :
1 pin's des Tortues Ninja
+ 1 tee-shirt.
- du 5eme au 10eme prix :
1 pin's des Tortues Ninja
COMMENT PARTICIPER ?
Jeu sans obligation d'achat.
Vous trouverez des coupons
de participation dans tous
les rayons logithèque de tous
les hypermarchés AUCHAN.
Répondez aux questions et
Un tirage au sort sera
organisé parmi toutes
les bonnes réponses.
envoyez votre coupon réponse
à UBI SOFT -
Concours TORTUES NINJA
8/10 Rue de Valmy
93100 Montreuil/Bois
(réponses sur papier
libre possibles)
Date limite de participation :
le 31 Janvier 1992.
Date du tirage au sort :
le 10 Février 1992.
DEPECHEZ-VOUS.
SOYEZ LES PREMIERS !!!
Bientôt disponible
sur ST, AG, PC et CPC
dans tous les magasins
AUCHAN
Les noms des gagnants seront publiés dans TILT de Mars 1992.



Méfiez-vous du molosse qui vous mord les mollets et ne vous lache plus après. Ramassez au passage les sacs d'or.

devant la porte, celle-ci refuse désespérément de s'ouvrir. Vous apercevez juste une fenêtre ouverte, mais trop haut située pour vos faibles capacités de saut. Il ne vous reste plus qu'à mettre à profit les deux caisses, en les empilant puis en les déplaçant sous la fenêtre. Les choses se compliquent un peu dans le niveau suivant. Outre les molosses, vous devrez compter avec les caméras de surveillance, les sonnettes d'alarme à déconnecter et surtout les nombreux gardiens, sans oublier le dangereux photographe prêt à vous tirer le portrait ou le « charmant » bambin à vélo qui vous écrase si vous



Brisez la sonnette d'alarme avant qu'elle n'ameute tout le quartier.

n'y prenez garde ! Au fur et à mesure de votre ascension des niveaux, les choses se compliquent encore et vous devrez faire appel autant à votre adresse qu'à votre sagacité. Ainsi, dans les souterrains, il faut grimper à l'échelle au bon moment pour éviter les tirs, mais aussi quitter cette échelle tout aussi précisément. En effet, vous allez prendre pied sur une plaque de boue qui vous fait déraper, vous conduisant tout droit à un tuyau soufflant par intermittence. Si vous parvenez à l'ouverture du tuyau au moment où il ne souffle pas, vous tombez dedans et tout ce parcours est à recommencer ! Ailleurs, des interrupteurs com-

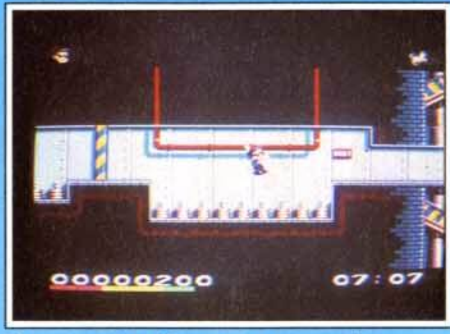


Cherchez plus loin : la statue et les tableaux ne peuvent être emportés !

mandent l'ouverture de certains passages ou l'arrêt de pièges. Si vous les activez à proximité ou selon la mauvaise séquence, rien de bon n'est à envisager. Pour compliquer le tout, chaque étape doit être terminée en temps limité. La réalisation est excellente. Si les sprites sont un peu petits (conséquence quasi obligatoire des jeux de plates-formes), en revanche les décors sont très travaillés avec un grand luxe de détails. La mise en couleur est tout aussi réussie, le programme semblant

Spirit : oui !

Hudson Hawk est un jeu comme je les aime, où l'on joue « intelligent », ce qui change bien agréablement de cette kyrielle de shoot-them-up et autres beat-them-all où Conan apparaît presque comme un intellectuel ! Deux petits reproches toutefois. Dans certains lieux, la fenêtre graphique est tout de même un peu juste. Par ailleurs, on ne sait jamais si le héros va lancer une bombe ou donner un coup de poing. Toutefois, cela n'entache ni la jouabilité ni l'intérêt de jeu qui se maintient tout au long des niveaux. Spirit



Si vous activez l'ouverture avant de traverser, la porte se refermera.



Enigmes variées, synchronisation précise, humour omniprésent et réalisation de qualité, le cocktail est réussi.

TYPE action/plates-formes

GRAPHISMES ★★★★
Si les sprites sont petits, les décors sont riches d'une multitude de détails et la mise en couleur excellente.

ANIMATION ★★★★★
Les mouvements sont fluides et rapides, avec quelques touches d'humour.

BANDE SON ★★★★
La musique est bonne et les bruitages d'action complètent bien l'ambiance.

PRIX : C

Doguy : non !

Cette fois-ci, je ne suis vraiment pas de l'avis de Jacques. D'accord, le jeu est bien conçu et assez amusant. D'accord, l'animation est fluide et rapide. Mais cinq étoiles en graphisme ? Pour un jeu comme First Samurai *ou* Starush, *je veux bien, mais ici, non ! Sans être laids, les sprites et les décors sont vraiment loin d'être sublimes. Et la fenêtre graphique est si petite ! Non, décidément, Hudson Hawk ne m'a pas accroché. C'est un « bon petit jeu » mais rien ne justifie véritablement son achat...Dogue de Mauve*

d'ailleurs recourir à une astuce soft pour outrepasser la limite des 32 couleurs. L'animation est rapide et fluide et la bande son combine musique réussie et bruitages variés. L'humour omniprésent apporte un piment supplémentaire. Ici c'est un piano qui tombe brusquement du plafond et vous écrase si vous avez dépassé votre temps, là, c'est un petit roquet particulièrement « attachant ». *Hudson Hawk* est un jeu prenant, qui donne envie d'aller toujours plus loin pour découvrir les énigmes complexes imaginées par les programmeurs. Jacques Harbonn

HOTEL PELICAN - Key Biscayne - Miami

Atterrissage à Miami ...
la Température est de 37,2°...
Une Torride Histoire d'Eau, de Soleil et de Sang ...

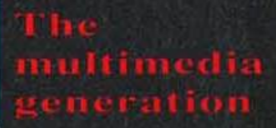
Retrouver les ampoules d'un aphrodisiaque volées dans un laboratoire, voici la mission de Doralice pendant son escale à Miami...

TOMAHAWK









N'hésitez pas à consulter notre serveur minitel :
36 15 COKTEL

Catalogue sur simple demande à : **C.V.S**
Parc tertiaire de Meudon
5, rue J. Braconnier
92366 Meudon-la-Forêt

Disponible sur PC 5.25", 3.5" Amiga, Atari ST, PC disque dur

First Samurai

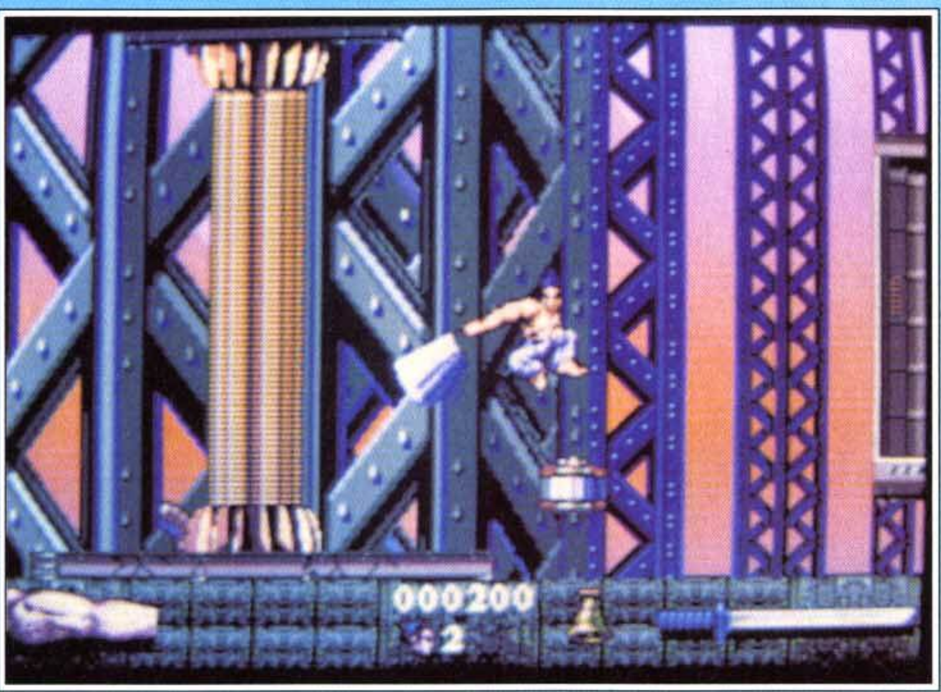
AMIGA

Editeur : Mirrorsoft. Conception : Vivid Image ; programmation : Raffaele Cecco ; graphismes : Teoman Irmak ; bande sonore : Nick Jones.

Il fallait bien un successeur au Dernier Ninja. Les gens de Vivid Image l'ont trouvé, il s'agit du Premier Samurai. Pour un coup d'essai, c'est un coup de maître. Ce nouveau héros s'impose comme un personnage de référence dans le monde des jeux d'arcade-aventure.



Entre le panier de victuailles et la statue du Roi Démon, votre katana balance...



First Samurai mélange habilement tous les types de jeux d'action. Ce niveau, qui dispose d'un scrolling parallax vertical du plus bel effet, tient véritablement du jeu de plates-formes. Sautez d'ascenseur en ascenseur en affrontant les robots du Roi Démon.

L'histoire commence dans un petit village au cœur du Japon médiéval. Un jeune samurai, que pour plus de commodités nous appellerons Chui-phu, apprend l'art de la guerre auprès de son maître, le seigneur Akira. Tout se passe à merveille jusqu'au jour funeste où le Roi Démon descend de sa montagne pour tout ravager dans la vallée.



Le dernier niveau : un graphisme nippon.

Lord Akira succombe sous les coups du monstre en essayant de protéger les villageois. Chui-phu est laissé en vie pour pouvoir annoncer le retour du monstre. A partir de ce jour, le jeune samurai sait qu'il n'aura de repos tant que son seigneur n'aura pas été vengé. Quelques années plus tard, alors que le Roi Démon a pratiquement assuré sa domination sur la vallée, arrive un puissant magicien qui affronte la Bête et l'oblige à fuir dans le futur. Chui-phu se lance alors à sa poursuite...

Ce jeu est excellent ! Vous allez diriger le héros à travers les sept immenses niveaux d'un Japon futuriste peuplé de mutants, de robots et d'humanoides, tous au service du Roi Démon. Chui-phu se déplace dans un scrolling multi-directionnel différentiel rapide et fluide (25 images/seconde) en affrontant ses adversaires à l'aide de ses poings ou de son sabre. Il faut savoir que chaque ennemi abattu lui apporte un peu d'énergie magique. A partir d'un certain niveau, le katana se matérialise dans les airs et se glisse entre ses mains. A noter également que, lorsque le héros est aux portes de la mort, son énergie magique lui permet de tenir un peu plus longtemps.

Outre les combats, qui peuvent aussi se faire à l'aide d'armes de jet (couteaux, haches, etc.), Chui-Phu devra collecter un certain nombre d'objets utiles et de trésors divers.

Chaque niveau se termine par un obstacle qu'il lui faudra franchir en récupérant plusieurs artefacts (des bûches qui formeront un pont pour le premier niveau).

Il pourra également faire appel au magicien grâce

Piotr : oui !

Vous cherchez un jeu d'action intelligent ? Essayez donc **First Samurai**, *vous serez comblé. J'ai commis l'erreur de m'installer devant l'*Amiga, *« juste pour voir ». Résultat, je me prends depuis pour Toshiro Mifune et profite des (rares) instants de calme de la rédaction pour chausser mes sandales, assurer mon katana dans son fourreau et invoquer mes ancêtres avant de pourfendre les méchants costauds et les affreuses bestioles (dont le gros crapaud cracheur...Berk !) qui me barrent la route. La quête des objets, magiques ou non, avec l'aide de votre maître (« Dis-moi, scarabée... ») se révèle passionnante et décrasse les neurones. Il ne faut pas hésiter à fouiller dans tous les coins pour récupérer nourriture et trésors divers, souvent bien cachés. L'animation force le respect et la bande son m'a semblée tout à fait hors pair. Un hit, sans aucun doute, qui vous fera passer de longues nuits blanches.* **Piotr Korolev**



De l'action en cascade !


TWICE THE FUN...
CAPCOM® USA
...DOUBLE THE TROUBLE
MEGA TWINS™
Available on:
CBM 64/128, Amstrad
Cassette & Disk
Spectrum Cassette,
Atari ST, Amiga
Mega Twins™ ©1991 CAPCOM USA, INC.
All rights reserved. CAPCOM ® is a
registered trademark of
CAPCOM USA, Inc.
U.S. GOLD®
U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham B6 7AX.
Tel 021 625 3366.



La samurai dans le métro, un digne émule de Final Fight.

à des cloches magiques disséminées dans chaque niveau. L'invocation devra avoir lieu à des endroits spécifiques où seule l'aide du magicien vous permettra de passer. Attention : vous ne pourrez ramasser les cloches que si votre énergie magique est à son maximum.

Vous trouverez également des jarres postées à certains endroits stratégiques du jeu. En échange d'une partie de votre énergie, vous pourrez en investir votre esprit pour reprendre le jeu à cet endroit lorsque vous succomberez. Enfin, sachez qu'un démon gardien des plus coriaces vous attend à la fin de chaque niveau.

Si le jeu paraît classique sur le papier, on est agréablement surpris en y jouant. Les situations sont variées et les casse-têtes bien pensés. De plus, la réalisation, que l'on doit à Raffaele Cecco (auteur de hits comme *Cybernoid 1 et 2*), est excellente. Le scrolling est impeccable, quel que soit le nombre de sprites à l'écran, sprites qui d'ailleurs bougent bien et de manière intelligente. Les décors et les personnages sont magnifiques, surtout lorsque l'on sait qu'ils n'utilisent que seize couleurs (dégradés dans le ciel non compris, évidemment). Un grand coup de chapeau à Teoman Irmak pour les graphismes qui laissent présager d'une superbe version *ST*.

La bande son est fabuleuse. Les combats sont ponctués de bruitages dramatiques. Lorsque l'on ouvre un coffre, on entend un cœur d'église (« Alleluia » !). J'adore.

Pour moi, *First Samurai* est l'égal d'un *Turrican 2*, avec une difficulté mieux dosée. La comparaison avec *Last Ninja 3* est nettement en défaveur de ce dernier. A moins que vous ne soyez allergique à toute forme de jeu d'action, vous ne pourrez pas ne pas aimer *First Samurai*.

Dogue de Mauve

Morgan : oui !

Yeah ! Qui a dit qu'on ne pouvait pas produire des jeux d'action aussi performants que ceux des consoles ? First Samurai *est la preuve éclatante du contraire. D'accord, ce n'est pas aussi fluide que sur consoles mais tout le reste y est, et même plus. Le jeu, sans être vraiment original, est varié, immense, prenant et très jouable. Les graphismes, la bande sonore, la programmation : tout est réussi. Indéniablement l'un des meilleurs jeux de ce mois, il surpasse aisément* Last Ninja III.

Morgan Camuset

Note 17

Un excellent soft qui rassemble les meilleurs ingrédients des jeux d'action. Combat, exploration, aventure : le cocktail idéal.

TYPE _____ arcade-aventure

GRAPHISMES _____ ★★★★★

C'est beau, vraiment. Une excellente utilisation de la palette, que ce soit pour les décors ou pour les sprites, complétée par de superbes dégradés.

ANIMATION _____ ★★★★★

Le scrolling multi-directionnel (et parallax) accompagne parfaitement l'évolution du héros. Les personnages sont nombreux et bougent bien. Du très bon travail.

BANDE SON _____ ★★★★★

Une excellente bande-son, surtout remarquable par l'adéquation entre les bruitages et l'action. Et l'humour n'est pas oublié non plus... Alleluia !

PRIX : C

Rolling Ronny

AMIGA

Starbyte, distribution Virgin. Programme : R. Straub et Orlando ; graphismes : Khartomb Design.

Rolling Ronny rappelle le célèbre *Paper Boy*. Le roller bien huilé, ce drôle de personnage part à l'assaut de neuf niveaux de jeu superbement mis en scène. Il devra collecter des diamants et surtout trouver en un temps limité l'issue de chaque quartier de la ville. Un challenge vraiment difficile.



Ces graphismes superbes, on les doit aux 100 couleurs exploitées simultanément par ce programme : une performance sur Amiga !

Ce n'est pas l'originalité de ce soft qui vous fera craquer. Il ne s'agit ni plus ni moins que d'une partie d'action/plates-formes très classique. Par contre, comment résister à la bonne humeur de l'aventure et à son excellente mise en scène ? Rolling Ronny se lance sur ses rollers dans les rues de la ville. Partout, les façades des maisons dessinent des enchaînement de plates-formes qui vous per-


BABY JO
le super Héros !
ENFIN SUR VOS ECRANS
ATARI ST
Disponible sur AMSTRAD CPC/CPC+-AMIGA-ATARI ST-IBM PC et Compatibles
in
"GOING HOME"
Prix public conseillé : de 199 F à 289 F.
UNE EXPLOSION D'ARCADE, D'HUMOUR ET D'ACTION !
UN SCENARIO DESOPILANT A LA MESURE DE CE NOUVEAU HEROS !
LORICIEL
CHEZ TOUS LES REVENDEURS A PARTIR DU 30 OCTOBRE 91
Pour recevoir en avant-première le Pin's BABY JO et son Poster, retournez le bon de commande ci-dessous, accompagné de votre chèque à l'ordre de LORICIEL à : LORICIEL - Dépt. V.P.C. - 81, rue de la Procession, 92500 Rueil
☐ OUI je commande 1 ou .... Pin's Baby Jo au prix unitaire de 25,00 FF TTC (Port compris).
☐ OUI je commande 1 ou ....Poster Baby Jo au prix unitaire de 25,00 FF TTC (Port compris).
Nom :
Prénom :
Adresse :
CP : Ville :
☐ Catalogue LORICIEL sur simple demande contre 2 timbres à 2,50 FF.
Ti 96

Marie : oui !

Rolling Ronny est plein de charme et de bonne humeur. Ce sont à mon avis ses deux atouts majeurs. Et dès le deuxième niveau, il faut voir les pièges que l'on vous propose. Même si l'on est une pro du genre, c'est du délire. Il faut parfois faire tout un bout de chemin dans un sens pour ensuite revenir en arrière parce qu'on a trouvé un certain bonus ou que l'on a pu monter sur une passerelle. C'est génial et il y a vraiment de quoi s'éclater ! J'ai aussi apprécié les rencontres avec les personnages qui vous proposent de porter des paquets en échange de quelques pièces de monnaie. Cela apporte beaucoup à la stratégie de la partie. Un hit ! ***Marie Page***

mettent d'atteindre divers bonus. Il faudra en premier lieu ramasser sans faute tous les diamants qui brillent dans le paysage.
Le nombre de ces pierres est inscrit en bas d'écran et il est inutile d'espérer terminer le niveau si une seule d'entre elles est oubliée...
Deuxième point important, la collecte des pièces



Fin de la première étape, il ne vous reste plus qu'à traverser la belle ville de Londres.

de monnaie. A la fin de chaque niveau, vous devrez prendre le bus et, donc, pouvoir payer votre billet, sinon, tout est à recommencer !
Enfin, la stratégie place sous vos pas de très nombreuses armes. Il ne s'agit que très rarement d'armes de jet. Ce sont plutôt des objets que l'on range dans les quatre poches de Ronny afin de les utiliser au moment adéquat. Par exemple, un ressort permet d'effectuer trois sauts de grande puissance.
Grâce à l'aimant, on peut atteindre tous les objets, où qu'ils se trouvent dans un tableau. Autres armes très utiles, la potion d'invulnérabilité, la bombe qui détruit tous les monstres présents à l'écran, les bonus de temps, de santé, d'énergie...
En fait, si toutes ces techniques de combats sont très classiques, c'est la logique de leur utilisation qui fait tout le charme de cette partie. Ce programme est en effet radin, il ne vous offre ses bonus qu'au compte-gouttes ! A vous de ne pas les gaspiller et d'apprendre par cœur chaque tableau pour découvrir ses astuces. Il ressort de toute cette gestion des bonus (qui peuvent aussi être achetés dans certains magasins) une stratégie de jeu très complexe. *Rolling Ronny* est donc difficile à vaincre. Que l'on soit ou non habile du poignet, que l'on maîtrise ou non la précision des sauts, il faudra beaucoup de tentatives avant de vaincre le challenge. En plus, le mode continue ne fonctionne que deux fois et aucun système de mot de passe ne permet de recommencer le jeu autrement qu'en début de partie.
La mise en scène de *Rolling Ronny* est de bonne qualité. Seul point négatif, les bruitages ne sont pas assez nombreux et je me suis assez vite lassé de la musique d'accompagnement. Les graphismes sont, quant à eux, très colorés et précis. Qu'il s'agisse des rues de la ville, des parcs ou des égouts, les éléments du décors ont tous de l'allure. Effet d'ombre, multi-plans qui défilent en arrière-



En bas, les bonus que l'on peut sélectionner. Ici, un « super saut » de Ronny.

plan pour accentuer le relief : le résultat est à la hauteur de ce que l'on peut attendre d'un *Amiga*.
Il reste enfin l'animation pour renforcer encore la qualité du soft.
Le scrolling ne souffre aucun reproche. Les sauts sont suffisamment précis pour que l'on ne meurt jamais au hasard.
Rolling Ronny est donc un programme de qualité. Si l'on met de côté le manque d'originalité de son scénario et l'absence d'un système de mot de passe, il mérite tout à fait votre attention.

Olivier Hautefeuille



Un 15 d'intérêt pour féliciter la beauté de cette partie, sa maniabilité et sa bonne humeur.

TYPE ____ action/plates-formes

GRAPHISMES ____ ★★★★★
On donne ici dans le sprite style BD. Mais tous les décors sont d'une remarquable finesse.

ANIMATION ____ ★★★★★
Rien à redire à la souplesse de l'animation. L'*Amiga* se donne à fond, même si c'est du déjà vu.

BANDE SON ____ ★★★
Quel dommage que les bruitages ne soient pas plus nombreux. Les quelques sons émis sont intéressants.

PRIX : B



Cette femme a une mission pour vous.

Francis : oui mais...

Moi, je suis un fana de l'action/plates-formes. Si je craque à coup sûr pour un Prince of Persia par exemple, les programmes comme Rolling Ronny me font bien moins vibrer. C'est surtout l'animation de cette partie qui me gène. OK, les mouvements des personnages sont précis, mais ils manquent vraiment d'inertie et d'originalité. Il aurait été facile de faire déraper le roller man, d'inclure dans ses mouvements des attitudes plus originales, comme ce fut le cas pour Prince. Autre défaut enfin, les assaillants qui surgissent dans les tableaux manquent de punch.

Francis Blanchard

Last Ninja 3

AMIGA

Mélange habile d'action avec combat et de jeu d'aventure, *Last Ninja 3* est servi par des graphismes 3D isométriques superbes et une animation sans faille. Toutefois, sa très grande difficulté le réserve aux experts du genre.

Editeur : System 3. Programme : Dave Collins ; graphisme : Dokk, Robin Levy, Guy Jeffries, Phil Thornton ; bruitages : Sonix System ; Reyn Ouwehand.

Il est des séries dont les différents volets ne font que reprendre sans y ajouter le moindre aspect nouveau les éléments qui ont fait le succès d'origine du programme. Il en est d'autres au contraire qui, se remettant sans cesse en question, apportent toujours plus de possibilités. *Last Ninja 3* fait heureusement partie de cette dernière catégorie

LE CHOIX A FOND LES MANETTES !



Apache
* QS 131 - ATARI - COMMODORE





Warrior 5
* QS 123 - IBM PC/XT/AT



Controller
* QS 127 - SEGA - SEARS - COMMODORE ATARI - MSX - NINTENDO - AMSTRAD

Python



5 compatibilités différentes :
* PYTHON 1 - QS 130 F - ATARI - COMMODORE AMSTRAD - SEGA
* PYTHON 2 - QS 130 N - NINTENDO
* PYTHON 3 - QS 135 - SEGA MEGA DRIVE
* PYTHON 4 - QS 136 - NEC TURBO GRAPH X
* PYTHON 1M - QS 137 F MICROSWITCH - ATARI COMMODORE - AMSTRAD - SEGA

Maverick
* MAVERICK 1 - QS 128 F - ATARI - COMMODORE - AMSTRAD - SEGA
* MAVERICK 2 - QS 128 N - NINTENDO
* MAVERICK 1M - QS 138 F MICROSWITCH - ATARI COMMODORE - AMSTRAD - SEGA



PC Pack
* QS 113 P - IBM PC/XT/AT + Carte PC



QuickShot ®

QuickShot 20.000.000 DE JOYSTICKS VENDUES DANS LE MONDE

(1) 39.86.96.30

Leader mondial en poignées avec 20 millions de Joysticks distribuées dans le monde

DISTRIBUEES PAR TRANSECOM S.A. CHEZ AUCHAN, CARREFOUR, VIRGIN, DARTY, JOUE CLUB, FNAC, GRANDS MAGASINS, MAGASINS SPECIALISES.

QUICKSHOT, AMSTRAD, ATARI, COMMODORE, IBM, NINTENDO, SEARS, SEGA, SVI sont des marques déposées.

CORYPHE



Faites attention, vous voilà à l'intérieur d'une véritable poudrière !

et le programme plaira tout autant aux fans de cette série culte qu'aux amateurs d'aventure/action en général. Vous incarnez toujours Armakuni, le dernier ninja, défenseur du Bien. Mais votre ennemi juré, le shogun Kunitoki, séide du Mal, vient de reprendre du service et menace maintenant de détruire les temples tibétains, source du pouvoir spirituel du ninja. C'est dans ces lieux que vous allez combattre les suppôts du shogun, éviter les pièges et surmonter les très nombreuses difficultés qui vous séparent de la rencontre ultime avec Kunitoki. L'écran reprend la représentation 3D isométrique qui avait contribué au succès premier de la série. Cette représentation s'est encore améliorée et les graphismes sont vraiment superbes, avec de nombreux détails et une mise en couleur éclatante. Dès les premiers instants du jeu, notre héros va se faire sauvagement attaquer. Il peut bien sûr se défiler, mais cela n'est guère dans l'esprit d'un fier ninja (et lui ferait perdre d'ailleurs de son pouvoir Bushido, correspondant à son efficacité dans les combats). Mieux vaut donc engager le combat. La gestion tout joystick (en dehors de la sélection de l'arme courante qui s'effectue au clavier) appelle quelques commentaires. Notre héros doit tout d'abord faire face à l'agresseur, ce qui n'est pas si évident à réaliser au début. En effet, pour faire pivoter votre homme, il faut faire effectuer un arc de cercle au joystick, la poussée dans une direction déplaçant votre guerrier dans cette direction sans pour autant le tourner. Pour attaquer en coup de poing ou en coup de pied, le moment d'appui sur le bouton de tir est capital. Il faut que votre homme soit immobile, appuyer et maintenir le tir et seulement après bouger la manette. Si vous faites l'inverse (déplacement puis tir), vous sauterez, prenant les coups de l'attaquant sans y répondre ou même tombant dans une crevasse. Pour compliquer le tout, les armes complémentaires que vous récupérerez par la suite peuvent nécessiter des mouvements différents. Je peux vous assurer que les morts seront nombreuses avant que vous ne maîtrisiez correctement votre combattant. Pourtant, avec de l'habitude, le système devient finalement très agréable, d'autant qu'il ouvre sur de riches possibilités. Chaque ennemi dispose de deux vies et il faudra donc les tuer deux fois pour s'en débarrasser définitivement. En contrepartie, le programme tient compte des décès survenus parmi ses hommes et vous n'aurez jamais à combattre le même ennemi sous prétexte que vous vous êtes éloigné. Si l'aspect action est capital, le coté aventure a été très développé par rapport aux précédents volets. Ainsi, certaines armes et objets primordiaux doivent être créés en assemblant les divers éléments constitutifs. Dans le même ordre d'idée, certains passages ne peuvent être franchis qu'en ayant recours à la logique. Voici un exemple tiré du premier niveau (et expliqué d'ailleurs dans la notice, ce qui est un point positif pour l'initiation). Une faille vous sépare du parchemin indispensable pour quitter chaque niveau. Inutile de sauter, vous tomberez toujours dedans. Il faut ramasser la lampe de verre (après avoir créé des gants d'escalade pour franchir la falaise), récupérer la poudre, fabriquer une bombe et enfin faire tomber le rocher qui surplombe la faille dans le trou pour le boucher !

Comme vous le voyez, il existe plus simple et ce coté aventure risque de mettre votre sagacité à rude épreuve. La réalisation est excellente. Je vous ai déjà parlé des superbes graphismes en 3D isométriques. L'animation ne l'est pas moins avec une démarche fluide et rapide.

En revanche, si la musique d'accompagnement est agréable, les bruitages d'action sont un peu trop restreints. Le jeu est vraiment très difficile et vous devrez être un expert du joystick doublé d'un

Spirit : non!

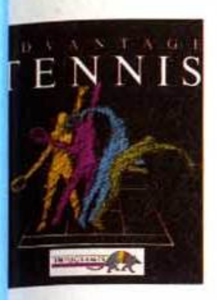
Je ne suis pas du tout d'accord avec Jacques. Quand je lance un jeu d'action, c'est pour me détendre, pas pour me battre pendant une heure sans comprendre pourquoi mon homme saute au lieu de taper ! Et même une fois compris le fonctionnement très particulier de l'interface, le jeu reste vraiment trop difficile et pourtant je suis loin d'être un débutant (à titre d'informations, j'ai terminé **Golden Axe** ***sur*** **Megadrive** ***et quasiment aussi*** **Final Fight** ***sur*** **Super Famicom,** ***sans cheat mode bien entendu !). C'est d'autant plus dommage que l'aspect aventure est très riche mais on meurt le plus souvent avant d'avoir pu y goûter réellement. Heureusement encore qu'un système de codes évite de tout reprendre depuis le début ! Si*** **Last Ninja 3** ***peut être proposé aux fêlés du joystick, je ne saurais trop le conseiller aux débutants qui ne pourront progresser plus de quelques écrans.***

Spirit

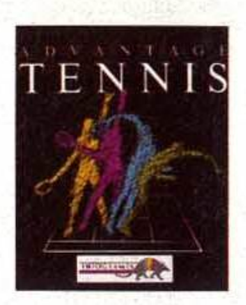

Un ennemi arrive par derrière.


Gare au gourdin du gardien...


Vous n'allez en faire qu'une bouchée !



ADVANTAGE TENNIS



Lundi 3 novembre 1991 — LE JOURNAL DES JEUX CHAMPIONS. — ★ 1ère ANNEE N° 000001

TOUJOURS GAGNANT !

Encore une victoire écrasante d'ADVANTAGE TENNIS sur ses adversaires. Sa supériorité technique incontestable a été démontrée sur tous les terrains lors de la précédente saison. Comme nous, le Tennis Mondial se demande s'il y aura cette année un joueur suffisamment entraîné pour réussir l'exploit de ravir son titre à ADVANTAGE TENNIS et devenir Numéro 1.





PROFIL D'UN CHAMPION

- 1 à 2 joueurs simultanés.
- Des coups nombreux et spectaculaires: plongeon, smash de revers...
- Visualisation au ralenti du dernier échange.
- 3 types de jeu: entraînement, saison ou exhibition.
- Comptabilisation des points ATP et progression des adversaires dans le classement géré par l'ordinateur.
- Différents angles de vue du joueur.

GAGNEZ VOTRE PIN'S N° 1 MONDIAL

Bravo! Vous n'avez pas renoncé, vos qualités techniques et votre mental de battant vous ont hissé au rang de N° 1 mondial. Tout gagnant mérite sa médaille. Si vous êtes parmi les 200 premiers à nous envoyer la photo d'écran représentant la première page de votre "Press-book" sur laquelle nous pourrons constater que vous avez triomphé d'ADVANTAGE TENNIS, vous recevrez le pin's ADVANTAGE TENNIS PLAYER NUMBER 1.



Magnifique smash haut en extension sur le gazon de Wimbledon.



Superbe coup entre les jambes sur la surface synthétique de Tokyo.



Splendide smash de revers au filet sur la terre battue de Roland Garros.





PC & COMPATIBLES
ATARI ST & STE - AMIGA

INFOGRAMES - 84, rue du 1er Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX - Tél.: 78 03 18 46

as de la logique pour le terminer. Un bon jeu qui constituera un challenge à la mesure des meilleurs.

Jacques Harbonn



Les graphismes sont précis et colorés.

Doguy : oui, mais...

Oui, Last Ninja 3 *est un bon jeu mais, au bout de trois épisodes, on commence à se lasser.*
Oui, Last Ninja 3 *est plus beau que ses prédécesseurs mais il est encore loin des graphismes de* First Samurai.
Oui, Last Ninja 3 *inclut des éléments de beat'em all, d'aventure et de reflexion mais les ingrédients repris ici ne sont pas les meilleurs de chaque genre.*
Oui, Last Ninja 3 *est bourré d'astuces et de trouvailles sympathiques mais l'action laisse une bizarre impression de mollesse. Oui, le personnage est bien animé mais il est particulièrement difficile à contrôler. Voilà bien ce que j'ai ressenti devant ce jeu : « oui, mais... »* Last Ninja 3 *ravira sûrement les amateurs des deux premiers volets mais les autres feraient bien de l'essayer avant de l'acheter.*

Dogue de Mauve

Note 16

La combinaison action et aventure est intéressante mais le jeu est trop difficile et le contrôle du personnage difficile à maîtriser.

TYPE _____ action/aventure

GRAPHISMES ★★★★★
Les graphismes 3D isométriques rendent bien le relief et fourmillent de détails.

ANIMATION ★★★★★
Les déplacements du héros sont fluides et rapides. Toutefois, les mouvements d'attaque sont un peu limités.

BANDE SON ★★★
La musique est agréable mais les bruitages d'action trop rares.

PRIX : C



Moktar au pays des Mille et une nuits : les poignards volent bas.

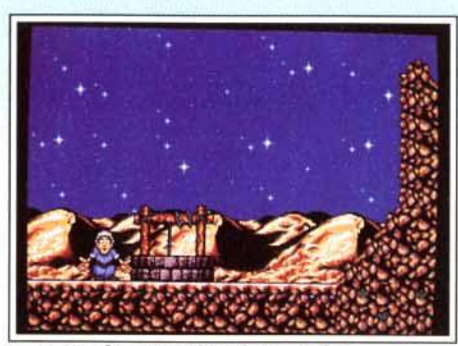
Les Aventures de Moktar

AMIGA

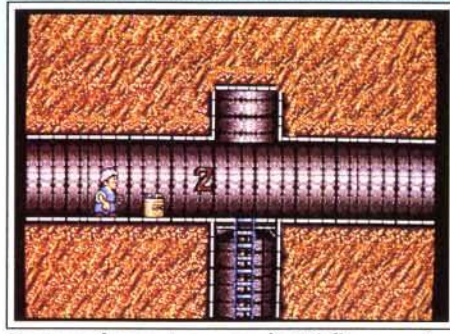
Roméo et Juliette version Barbès ! Quand Moktar invite la Zoubida au bal du samedi soir et que la mère de la jeune fille s'en mêle, cela donne un jeu de plates-formes bondissant et original. Notre héros devra affronter les lieux les plus glauques (égouts, catacombes...) ou les plus chauds (souk, désert...) pour retrouver l'élue de son cœur, aidé en cela par une animation irréprochable.

Editeur : Titus.

Déjà testé en préversion dans *Tilt* 94, *Les Aventures de Moktar,* bien que prévues pour la mi-novembre, devront encore attendre quelques semaines (fin du mois de novembre, début décembre). A la base de cette histoire, la chanson à succès du comique Lagaf'. Les tribulations du jeune Moktar n'ont plus de secrets pour le premier quidam venu. A la télé, sur les ondes, dans les boîtes de nuit, la Zoubida s'est imposée comme numéro un des tops musicaux (ce qui n'est pas toujours un signe de qualité !). Pourtant, en y regardant de plus près, le jeu en vaut la chandelle.



Le puits : l'entrée d'un labyrinthe.



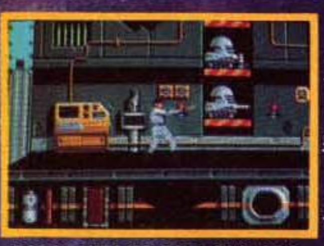
Un tunnel pour traverser la Méditerrannée.

L'AIGLE D'OR
LE RETOUR



Le grand jeu mythique de retour sur vos écrans !





Photos d'écran Atari.

DISPONIBLES SUR CPC/CPC+
AMIGA - ATARI - IBM PC
et Comp.

LE JEU DE L'ANNEE!

DISPONIBLE CHEZ TOUS LES REVENDEURS

De 249 FF à 289 FF selon ordinateurs

Pour recevoir en avant-première le Pin's AIGLE D'OR et son Poster, retournez le bon de commande ci-dessous, accompagné de votre chèque à l'ordre de LORICIEL à : LORICIEL - Dépt. V.P.C. 81, rue de la Procession, 92500 Rueil

❑ OUI je commande 1 ou ....Pin's Aigle d'Or au prix unitaire de 30,00 FF TTC (Port compris).

❑ OUI je commande 1 ou ....Poster Aigle d'Or au prix unitaire de 30,00 FF TTC (Port compris).

Nom :

Prénom :

Adresse :

CP : Ville :

❑ Catalogue LORICIEL sur simple demande contre 2 timbres à 2,50 FF.

LORICIEL - 81, RUE DE LA PROCESSION, 92500 RUEIL

TI 96

LORICIEL

, rue de la Procession 92500 Rueil-Malmaison
: 47 52 11 33 - Tél Commercial : 47 52 18 18

Titus, devenu spécialiste des jeux de plates-formes (*Les Blues Brothers* par exemple), est parvenu à concilier humour et aventure. Moktar, djelaba et turban au vent, part à la recherche de sa bien-aimée. Seize étapes à parcourir à travers des lieux aussi glauques (catacombes, égouts, cité dortoir, périf...) qu'exotiques (désert, ville d'Orient...). Paris, banlieue, Afrique, Barbès, c'est son destin ! Bien qu'il soit armé d'une volonté farouche de réussir, il ne peut compter que sur son agilité et son intelligence. Rebords de fenêtres, échelles, plates-formes en bois, métalliques, mobiles, réverbères... tout est bon à utiliser dans le décor. Même si la prise en main des commandes n'est pas évidente au début (pour certains sauts, il faut une parfaite synchronisation entre les touches du pavé numérique), on apprécie les capacités athlétiques de Moktar : déplacement latéral pendant le saut ou la chute. Ramper, marcher


Bébé flingueur et brute épaisse.

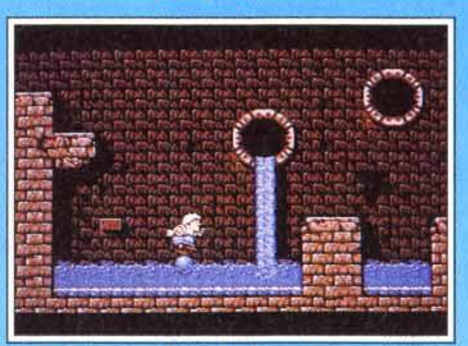


Les deux bonus indispensables au jeu.

Piotr : oui, mais...

J'avoue que j'avais un **a priori** *négatif :* **Les Blues Brothers** *m'avaient déçu et je craignais que la dernière production de Titus ne leur ressemble. Agréable surprise ! Sans être le jeu du siècle,* **Les Aventures de Moktar** *est indubitablement une réussite. Contrairement à son prédécesseur, c'est un jeu riche : riche en actions, riche en possibilités, riche en surprises. Même si la version que nous avons testée n'était pas entièrement finalisée, elle comportait suffisamment d'adversaires et de bonus pour donner envie d'en voir plus et d'aller toujours plus loin. Si le principe du jeu n'est pas vraiment original, l'animation, les graphismes, l'ambiance générale incitent à acquérir ce logiciel avec une certaine impatience.*

Piotr Korolev


Un ballon pour franchir les obstacles.

Axel : oui !

Difficile de ne pas aimer ce soft. Outre sa réalisation superbe et sa jouabilité exemplaire, les aides apportées au joueur au cours du jeu font partie de ces petits plus qui me mettent de très bonne humeur. Bien sûr, me direz-vous, un code pour ne pas recommencer depuis le début et un bonus qui permet de reprendre à l'endroit où il a été ramassé ne relèvent pas de l'exploit et deviennent courant. Mais ces aides ne sont pas à la portée du premier venu : il faut explorer chaque recoin des niveaux pour les débusquer ! Un nouveau challenge en perspective qui s'intègre parfaitement avec le reste de l'action. Libre à vous de passer à côté, ce qui à mon sens serait dommage. Par rapport aux **Blues Brothers**, *Titus a vraiment été plus loin. Qui s'en plaindrait ?*

Axel Munschen

sur des œufs pour ne pas réveiller les ennemis assoupis, cela relève dans certains cas de l'exploit. La partie cérébrale et tout aussi délicate : des salles secrètes remplies de bonus d'énergie, des passages à première vue infranchissable, des labyrinthes proches de la crise de nerf ! Si Moktar est en forme, il prend son temps et finit toujours par comprendre que des objets, par exemple caisses, poubelles, bouteilles, empilés les uns sur les autres apportent des solutions à l'énigme et, miracle, dévoilent des pièces ou des couloirs cachés. Si Moktar en a assez de se prendre la tête, il pourra toujours choisir le chemin le plus direct en apparence, mais certainement le plus long et le plus dangereux. Finir le jeu et s'apercevoir que l'on est passé à côté de caches secrètes, de raccourcis et de bonus dissimulés, voilà de quoi donner envie de recommencer la partie. Qu'on ne s'y trompe pas : les difficultés du jeu viennent avant tout du nombre impressionnant d'ennemis que Moktar doit éviter, une cinquantaine environ qui s'agitent dans tous les sens. Le bébé flingueur dans son landau, la poubelle « assommante », les guêpes fonceuses, le noir cannibale, le dromadaire lanceur de balles... sans oublier les monstres de fin de niveaux dont la taille couvre le tiers de l'écran. Moktar doit apprendre à les connaître et à réagir en fonction de leurs caractéristiques. Le moyen le plus sûr d'en venir à bout est de leur balancer des objets ou certains ennemis (il faut un



Un jeu à la difficulté progressive et à la jouabilité exemplaire, non dénué d'humour.

TYPE plates-formes/réflexion

GRAPHISMES ★★★★★★
Des décors envoûtants, style bande dessinée. Une atmosphère particulière se dégage de chacun des niveaux.

ANIMATION ★★★★★
Souple et rapide. Le scrolling multidirectionnel est un des points forts de ce jeu.

BANDE SON ★★★★★
Une bande sonore ultra-connue et des bruitages clairs et précis.

PRIX : C

certain entraînement avant de les saisir à bras le corps). Si les objets se font rares, il est possible de les trimballer à travers le niveau. Dans la plupart des cas, une fois lancés, ils disparaissent à jamais. Le ballon (très utile) a la particularité de rester à la portée du personnage. De plus, il sert à franchir de nombreux obstacles si Moktar a la bonne idée de monter dessus et de le faire rebondir, à la manière d'un ressort. L'interactivité entre les objets, le héros et les ennemis (Moktar recule de plusieurs pixels lorsqu'il reçoit un coup, ce qui provoque de temps en temps des va-et-vient entre les belligérants) est un des points forts de ce logiciel. Avec une animation extrêmement fluide, les mouvements du ballon et les sauts des personnages sont un régal pour les yeux. Un scrolling « intelligent » donne à l'action sa pleine mesure. Ce scrolling accompagne Moktar dans ses moindres déplacements. Il tient compte de l'emplacement des ennemis et se recale systématiquement de manière à ce que notre héros puisse les voir et agir en conséquence. Epatant, non ? Enfin, la bande sonore n'offre aucune surprise puisque la musique est la chanson de Lagaf'. Quelques bruitages viennent égayer la partie. *Les Aventures de Moktar* est un excellent soft qui combine parfaitement l'action/plates-formes avec la réflexion.

Laurent Defrance

Malédiction !

Sogrom l'Ecarlate a encore frappé ! Il y a quelques semaines, le magicien maléfique a jeté un puissant sort d'oubli sur le personnel de chez Ubi Soft. Résultat : le nom du concepteur et graphiste original de **Celtic Legends** *a été oublié. Heureusement, un puissant charme du mage Erratum vient aujourd'hui contrer le sort. Que le nom de Pierre Fallard s'éclaire enfin de la part de gloire qui lui revient.*



Quelle moisson, ça roule pour les rolling ! Lorsqu'approche Noël, les éditeurs sont plutôt féconds de nouveautés ou de nouvelles versions de Hits célèbres. Ainsi, nous vous présentons ici plus de quarante logiciels, toutes machines confondues... Mais attention, take care le flop ! Ils sont encore très nombreux ce mois-ci à ne pas obtenir la moyenne et je vous invite à éplucher attentivement les tests qui suivent. Pour cette fin d'année, nous nous sommes permis d'inclure ici des softs déjà anciens, mais surnotés par l'ensemble de la presse micro. Il fallait remettre les choses au point !
Olivier Hautefeuille



12 Super Space invaders







En haut, une phase de bonus où vous devrez protéger des vaches de la férocité des invaders. Ci-contre, les E.T. attaquent en formation classique...

Voici une remise au goût du jour d'un vénérable ancêtre du jeu micro : *Space Invaders.* Le résultat nous laisse un peu perplexe...

Les extra-terrestres sont de retour pour, devinez quoi? Envahir la Terre! Et comme c'est avec les vieux plans qu'on fait les meilleures invasions, ils ont décidé de reprendre leurs bonnes vieilles formations serrées... Vous l'aurez compris, *Super Space Invaders* fait la part belle à la nostalgie en réutilisant les principes de bases du jeu original. Les programmeurs ont cependant incorporé des ingrédients plus récents commes les armes-bonus, les vaisseaux géants, le jeu simultané à deux et les scrollings. La présentation du jeu est un véritable mini dessin animé qui s'offre le luxe d'égaler *Dragon's Lair* où même *Another World.* J'adore! De nombreuses animations, souvent très drôles, viennent ainsi égayer la partie durant tout le jeu. Malheureusement, la réalisation du jeu proprement dit ne suit pas. L'animation ralentit nettement avec la présence de quelques dizaines de sprites à l'écran et les scrollings sont indignes de *l'Amiga.* Les phases de jeux sont plus variées que dans l'original mais, malgré quelques bonnes idées comme les tableaux de bonus où vous devez protéger un troupeau de vaches, on en vient rapidement à s'ennuyer. Et puis, les jeux ont tellement évolué qu'il est difficile de revenir à ce type de challenge. *Super Space Invaders* ne conviendra donc qu'aux nostalgiques et aux petits nouveaux qui veulent découvrir ce grand classique du jeu. Dogue de Mauve

EDITEUR	*DOMARK*
Type	*Space Invaders*
Graphismes	★★★★
Animation	★★★
Bande son	★★★★
Prix	*C*



PC



Graphismes fouillés, déplacements selon trois axes : la réalisation d'Immortal PC est irréprochable.

Ce superbe jeu, Tilt d'Or sur *Amiga,* arrive enfin sur *PC.* Il met nos nerfs à dure épreuve, dans une aventure passionnante – mais particulièrement difficile !

Apprenti magicien, vous devez retrouver votre maître perdu au fond d'un dongeon.



Exemple d'un combat entre l'apprenti magicien que l'on incarne et l'un des monstres mis en scène dans Immortal. Sur les côtés de l'écran apparaissent les niveaux de résistance des adversaires.

Combats, énigmes et astuces sont au rendez-vous et leur association apporte à ce jeu une difficulté très élevée. La représentation en 3D isométrique est superbe, très au dessus de *Cadaver*, par exemple, et la qualité et le nombre des animations sont époustouflants.
Les combats, simplistes, ne posent pas de problème. En revanche, le jeu n'est pas « timé » : plus la machine est rapide, plus votre personnage va vite, et plus il est difficile d'éviter les trappes et autres bouches à feu...
La réalisation est très soignée et seule la musique laisse à désirer (que vous ayez une carte sonore ou non !).
Certaines animations sont cocasses (essayez le « bait »...).

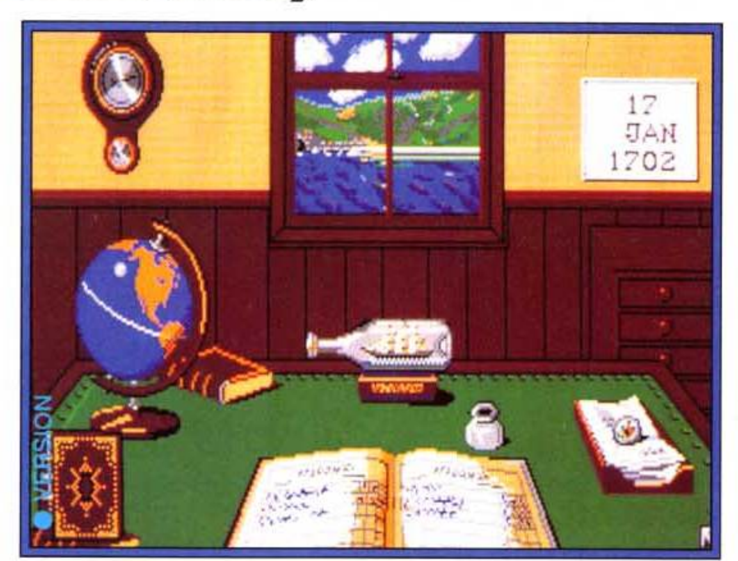
Deux défauts majeurs : la nécessité parfois de déposer un objet « au millimètre près », ce qui devient assez frustrant, et un certain manque de précision dans les commandes.
Ce jeu, proche de *Prince of Persia* dans son principe, s'en démarque par son côté « rôle » plus développé et par des astuces beaucoup plus recherchées. Un très bon jeu.

Jean-Loup Jovanovic

Editeur	*ELECTRONIC ARTS*
Type	*Arcade/stratégie*
Graphismes	★★★★★
Animation	★★★★★
Bande son	★★
Prix	*C*



Merchant Colony



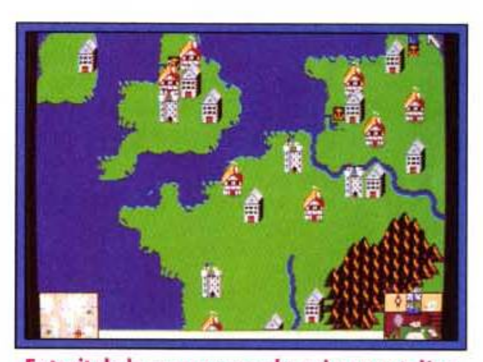
PC

Menu d'accès aisé, rappel de divers éléments de jeu de façon à rendre le tout facile d'accès sont parmi les atouts de cette simulation de commerce.

Déjà testée comme hit dans *Tilt* 91 sur *Amiga*, cette simulation de commerce naval vous transporte dans l'univers impitoyable des pirates du XVIIIe siècle.

Vous jouez à la fois le rôle de commerçant, de guerrier et de colonisateur. Vaste programme pour qui aime la stratégie et l'action.

Impressions, depuis des années, se spécialise dans les wargames et les simulations historiques, avec plus ou moins de réussite (qu'on se souvienne du très moyen *Charge of The Light Brigade). Merchant Colony* est d'une autre nature. Vous prenez en main la destinée d'un marchand qui part à la découverte de nouvelles colonies. A cette époque, les voyages ne formaient pas toujours la jeunesse. Tempêtes, orages, mutinerie, pirates sont autant d'obstacles qui vous attendent aux quatre coins des océans. A Marseille, installé dans votre superbe bureau de commerçant, vous commencez par acheter votre bateau. Suivant ses caractéristiques, vous pourrez embarquer un plus ou moins grand nombre de provisions et d'hommes (soldats, colonisateurs, ouvriers, explorateurs, enseignants et ingénieurs). Une mappemonde animée (!) vous renseigne sur les ports pour acheter et vendre vos marchandises et les régions à coloniser. La destination choisie, il ne vous reste plus qu à prier pour ne pas tomber sur des pirates (scènes de combat gérées à la souris) . Si vous parvenez à toucher la terre promise, vos hommes se mettront au travail.



Extrait de la mappemonde qui permet d'en savoir plus sur les ports...

Vous n'aurez aucun problème pour pénétrer dans ce monde de business version 1700. Cartes, menus, sous-menus, icônes sont parfaitement adaptés pour ce type de jeu. Les graphismes du *PC* sont clairs et très bien réalisés. L'animation saccadée modère quelque peu cet enthousiasme: l'approche du navire près d'un port ne m'a pas convaincu. Même si la maniabilité des commandes pour diriger le navire est très agréable à la souris, on vous demandera d'être extrêmement précis pour accoster sur la terre ferme. Et cela relève parfois du coup de chance! Quelques bruitages égaient l'action, mais cela ne va pas plus loin. *Merchant Colony* demeure cependant une excellente simulation dont les difficultés, bien dosées, vous contenteront sûrement.

Laurent Defrance

Editeur	*IMPRESSIONS*
Type	*simulation de commerce naval*
Graphismes	★★★★★
Animation	★★
Bande son	★★★
Prix	*B*



Shadow Dancer

ATARI ST

Ce second volet de la saga de Shinobi a déjà été testé en version *Megadrive* dans *Tilt* 87.

Maître en arts martiaux, vous allez vous enfoncer dans les territoires ennemis et combattre des multitudes d'adversaires aux techniques d'attaques fort différentes. Votre chien vous sera très utile pour distraire l'attention des plus coriaces et la magie vous permettra de sortir des plus mauvais pas. Contrairement à ce qui se passe encore malheureusement trop souvent lors des adaptations *Megadrive*/micro, cette conversion sur Atari *ST* est une grande réussite. Les graphismes sont très travaillés avec une excellente mise en couleurs et des décors diversifiés. L'animation est rapide et fluide à souhait et la jouabilité parfaite en dépit des possibilités moindres du joystick (un bouton au lieu de trois sur la *Megadrive*). Seule la bande sonore est en retrait, tout en restant correcte. Un excellent jeu d'action/plates-formes, bourré d'astuces à découvrir. Jacques Harbonn



Cette conversion est vraiment superbe.

Editeur	*US GOLD*
Type	*action/plates-formes*
Graphismes	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bande son	★★★
Prix	*C*



Quik and Silva

ATARI ST

Après la version *Amiga*, voici la version Atari *ST* de cet excellent jeu de shoot-them-up/plates-formes.

Votre créature roboïde va sauter de blocs en blocs pour progresser et se débarrasser de ses nombreux ennemis en leur tirant dessus ou en les évitant.

Les astuces à trouver sont nombreuses, tant au niveau du chemin lui-même où il faut parfois se creuser les méninges pour parvenir à passer un obstacle, que pour la récupération des bonus bien cachés.

La conversion sur *ST* est une réussite complète. Les fonds dégradés sont toujours aussi jolis, tout comme le graphisme des diverses créatures. L'animation est parfaite, que ce soit pour les déplacements du héros ou des monstres, que pour le scrolling d'une fluidité totale.

La bande sonore n'est pas moins riche, combinant une musique entraînante, des bruitages d'action très présents et réalistes, le tout complété de digitalisations vocales de présentation. *Quik and Silva* est vraiment un tout bon sur cette machine. Jacques Har-



Votre robot va passer par bien des épreuves avant de rejoindre la sortie de chaque tableau.

Editeur	*NEW BITS*
Type	*shoot-them-up/plates-formes*
Graphismes	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bande son	★★★★★
Prix	*C*

Terminator 2

16

ATARI ST

Après la version *Amiga* (testée dans *Tilt* 93), voici la version *Atari ST* de ce jeu d'action avec phases de réflexion, tiré des moments forts de ce film impressionnant qu'est *Terminator 2.*

Cette version est très proche de la version quasi finale que nous avions eue entre les mains, à quelques détails près. Ainsi, les phases de poursuite en moto ou en camion ont été rallongées, ce qui complique bien entendu le challenge et la trop grande facilité du niveau en scrolling horizontal est corrigée elle aussi. La réalisation est d'un bon niveau, avec des graphismes bien travaillés dans certaines scènes (au niveau des ombrages en particulier) et une animation fluide. Les bruitages digitalisés sont évocateurs mais un peu rares à mon goût. Un bon jeu d'action, varié à souhait.

Jacques Harbonn



Face à votre ennemi, baissez-vous à temps afin d'éviter les tirs.

Editeur	*OCEAN*
Type	*action/réflexion*
Graphismes	★★★★★
Animation	★★★★
Bande son	★★★★
Prix	*C*

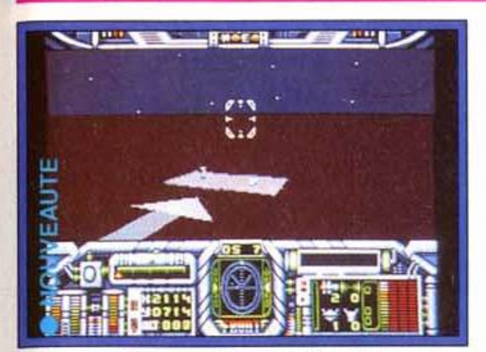


Moonfall

ATARI

Coloniser une planète n'est pas à la portée du premier capitaine de l'espace venu. Pourtant, à bord de votre vaisseau spatial, vous devez affronter les pires dangers.

Votre objectif est d'autant plus difficile qu'il ne faut pas se contenter de descendre tous les aliens et autres robots qui se présentent. La plus grande partie du jeu concerne l'exploration des lieux et la recherche de zones stratégiques à contrôler. Pour chacune de vos dix missions réussies, une certaine somme d'argent vous est allouée. Ce qui, à la fin de partie, vous donnera le leadership



Comme si vous y étiez, voici le tableau de bord du vaisseau dont on prend les commandes...

sur la planète tant convoitée. En utilisant à la fois les touches du clavier (armements, vues extérieures, contrôle de la vitesse...) et la manette (déplacement latéral et vertical), vous parvenez, au bout d'un certain entraînement, à maîtriser le vaisseau et à combattre efficacement les ennemis qui s'annoncent sur votre radar de bord. A ce sujet, l'animation est tout à fait correcte. Une carte de la planète permet de vous situer et surtout de vous rendre aux différentes bases, où une exploration des lieux s'impose. Une fois à l'intérieur, vous aurez malheureusement la sensation de ne plus être dans le même jeu. En effet, les décors intérieurs sont vraiment de piètre qualité. Des salles uniformes aux couleurs sans nuance. On est très loin des formes travaillées (relief en 3D) des scènes extérieures. En ce qui concerne la bande sonore, vous ne pourrez pas dire qu'elle vous empêche de réfléchir : elle se limite à quelques bruitages d'un niveau très moyen. Dans l'ensemble, *Moonfall* est un bon jeu de combat spatial/stratégique.

Laurent Defrance

Editeur	*21ST CENTURY ENTERTAINEMENT*
Type	*action/stratégie*
Graphismes	★★★
Animation	★★★★
Bande son	★★
Prix	*C*



Double Sphere

AMIGA



Comme vous le voyez, les sprites sont petits.

***Double Sphere* vous propose un sport galactique inspiré du football mais qui tire aussi quelques éléments de *Pong*, le tennis originel.**

Vous allez incarner un spationaute en combinaison, opposé à un autre, tenu par le programme ou un ami.
Un canon va libérer aléatoirement une boule qui va ricocher sur les bords de l'écran et sur une plaque mobile qui parcourt le bas de l'écran.
Il faut récupérer cette boule au plus vite et la placer dans la lucarne, mobile elle aussi, de votre adversaire.
Celui-ci peut bien entendu la capturer en cours de trajet pour tenter de marquer. La réalisation est inégale.
Si les décors galactiques sont assez jolis, en revanche les sprites représentant les joueurs et la balle sont bien trop petits, ce qui gène le jeu. L'animation est correcte, avec un petit effet d'inertie, mais un peu lente à mon goût.
La bande son n'offre qu'une musique quelconque sans aucun bruitage, ce qui est bien triste pour ce type de jeu. De plus, le programme se révèle un adversaire trop facile à battre, une fois que l'on a maîtrisé la tactique gagnante.
Ce jeu ne présente d'intérêt réel qu'à deux, et encore.

Jacques Harbonn

Editeur	*DIGITAL EXCESS*
Graphisme	★★★
Type	*sport futuriste*
Animation	★★★
Bruitages	★★
Prix	*C*



Final Blow

AMIGA

Entre le terrible Krusha Kev et le puissant Cool Shaun, le combat fait rage. La taille des sprites (que ce soit pour les boxeurs ou pour l'arbitre) et la qualité du scrolling sont impressionnantes.

De gros sprites, des mouvements variés et une bonne dose d'humour. Une très bonne réalisation au service d'un jeu malheureusement trop répétitif.

Vous incarnez ici un puissant boxeur qui va se mesurer à divers adversaires dans l'espoir de devenir LE champion.
Contrairement à la version originale de Taito, vous aurez ici le choix entre dix boxeurs différents, chacun ayant ses forces et ses faiblesses.
Mes préférés : Cool Shaun et Krusha Kev, dont les visages sont basés sur ceux des concepteurs de chez Storm. Il existe deux modes de jeu, « knockout » (qui permet de jouer à deux simultanément) ou championnat. Le premier vous permettra d'affronter un adversaire humain ou dirigé par l'ordinateur pour un combat ponctuel et enragé. Le championnat, qui ne se joue que contre l'ordinateur, vous entraînera dans une suite de combats de plus en plus ardus.
La réalisation du jeu est de très bonne qualité, ce qui fait vraiment plaisir à voir. Les sprites sont immenses et le scrolling latéral plein écran tout à fait satisfaisant.
L'animation « mouline » à environ 25 images/seconde et les mouvements des personnages sont assez fluides. Les combats échappent à la confusion grâce à un graphisme précis et une bonne diversité de coups. Les sons, pour leur part, sont corrects mais sans surprise. Le vrai problème de *Final Blow* vient, à mon avis, de sa faible durée de vie. Tous les combats se ressemblent et on se lasse trop rapidement de l'unique décor. Vraiment dommage...

Dogue de Mauve

Editeur	*STORM*
Type	*combat de boxe*
Graphismes	★★★★
Animation	★★★★★
Bande son	★★★
Prix	*C*



Face Off



AMIGA

Malgré son aspect un peu rebutant, Face Off reste assez amusant. Cependant, la jouabilité est médiocre.

***Face Off* vous propose une simulation de hockey sur glace couvrant tout autant le jeu sur le terrain que la gestion de l'équipe.**

Vous allez choisir la position de chaque joueur, les entraîner, soigner leurs blessures et même vous occuper de les distraire en leur proposant différentes sorties. Vient ensuite le match proprement dit. Le terrain est vu du dessus avec cependant une certaine impression de relief. Il n'est représenté qu'en partie, le terrain scrollant pour coller à l'action. Comme il est de coutume, vous contrôlez le joueur le plus proche du palet. Toutefois, les gardiens restent sous contrôle du programme. Ces gardiens sont d'ailleurs si redoutablement efficaces qu'il est très difficile de marquer. Cela pose d'ailleurs un problème au début car le joueur débutant pourra éventuellement se lasser un peu devant cette défense de fer qui semble vraiment infranchissable. Mais il existe heureusement une parade en feintant juste avant de tirer.
Le jeu est agréable mais deux défauts entachent la jouabilité.
Tout d'abord, le déplacement des joueurs est un peu lent (alors que paradoxalement le scrolling, lui, est rapide !). Mais surtout le palet est trop petit et il arrive souvent qu'on ne le distingue plus au milieu des joueurs. Les graphismes sont de bonne facture mais les bruitages un peu restreints. En dépit de ces défauts, *Face Off* reste un bon choix pour les amateurs du genre, d'autant que l'offre est limitée sur *Amiga*.

Jacques Harbonn

Editeur	KRYSALIS
Type	hockey sur glace
Graphismes	★★★★★
Animation	★★★★
Bande son	★★★
Prix	C



R-Type II

ATARI ST

Déjà testé en version *Amiga* dans *Tilt* 93, R-Type II fait son apparition sur Atari *ST*.

Si ce shoot-them-up à scrolling horizontal n'apporte rien de bien nouveau par rapport



Cette conversion ST est excellente en dehors d'un scrolling fluide mais lent.

au premier volet et aux autres shoot-them-up en général, il offre cependant la quasi-totalité des ingrédients majeurs, à savoir des armes variées, des attaques très diverses et des monstres de fin de niveau redoutables. La conversion sur Atari *ST* est très honorable. Les graphismes sont bien travaillés, que ce soit pour les décors ou pour les aliens. L'animation est fluide, tout comme le scrolling horizontal (le point faible de la machine) mais s'avère en revanche plus lente que sur *Amiga*.

Jacques Harbonn

Editeur	ACTIVISION
Type	shoot-them-up
Graphismes	★★★★★
Animation	★★★
Bande son	★★★★
Prix	C



Deluxe Monopoly

AMIGA



L'adaptation sur micro de ce jeu reprend tous les éléments de la version sur plateau. Quel intérêt ?

Ce *Monopoly* sur *Amiga* est l'exemple parfait de l'adaptation ratée. On ne voit pas très bien l'intérêt de développer un tel jeu sur micro lorsque l'on voit le résultat. Leisure Genius ne sort pas grandi de cette entreprise.

Reconnu comme l'un des plus grands jeux de société, le *Monopoly* a vu passer des générations de joueurs de sept à soixante-dix sept ans. Fort de cette réussite, Leisure Genius s'est lancé dans l'adaption de ce célèbre jeu. Malheureusement, le résultat est loin d'être brillant. Sur *Amiga*, on était en droit d'attendre autre chose qu'une succession de menus et sous-menus tristes à mourir! L'écran principal représente en totalité le plateau de jeu, ce qui fait des cases disproportionnées entre celles situées au premier plan et les autres en arrière plan. Et ce n'est pas tout : un tiers de l'écran est pris par l'emplacement des propriétés et des acquisitions des joueurs. Cela donne un écran de jeu parfaitement illisible. Le déplacement des pions, via les dés, est loin d'être convaincant. Il faut utiliser le menu déroulant à chaque fois que vous souhaitez avancer. L'animation ne vaut guère mieux: votre pion se déplace à une vitesse proportionnelle au chiffre inscrit sur les dés. Plus ce chiffre est élevé, moins vous parviendrez à suivre des yeux le trajet de votre pion! En ce qui concerne la règle du jeu, elle est similaire à celle d'origine: achats, ventes, hypothèques...Avec une notice tout en anglais, il est difficile d'apprécier toutes les subtilités du jeu. Enfin, ce n'est pas avec la bande sonore, quasi inexistante que vous tirerez un quelconque plaisir.

Laurent Defrance

Editeur	LEISURE GENIUS
Type	jeu de plateau
Graphismes	★★
Animation	★
Bande son	★★
Prix	C

11 Stormball



Si le jeu est assez original (mélange de sport futuriste proche du football et de casse-briques), la réalisation en revanche ne suit pas, en particulier au niveau de l'animation bien trop lente.

ATARI ST

***Stormball* vous propose un sport futuriste, s'apparentant un peu au football, mais contenant aussi des éléments de casse-briques !**

Vous affrontez le programme ou un ami sur un damier représenté en pseudo-3D et dont certaines cases colorées sont des bonus. Votre joueur se déplace sur une sorte de skateboard volant (à la manière de celui de *Retour vers le Futur II*).

Une fois en possession de la balle, vous devez la lancer vers ces cases bonus pour les récupérer. La balle rebondit sur les bords du plateau de jeu, à la manière d'un casse-briques. Les meilleurs bonus se trouvent au sein de la « cage » ennemie, orientée à l'opposé d'un but de football ! Comme vous ne pourrez pas y pénétrer vous-même, il faudra calculer le rebond du palet sur le bord afin qu'il y rentre en dépit de la défense acharnée de votre adversaire. Il faut jouer vite car chaque période est courte et qu'il est interdit de garder la balle bien longtemps. La réalisation est inégale.

Si l'effet 3D est assez bien rendu, le système de déplacement original et la bande son correcte, en revanche l'animation est beaucoup trop lente, ce qui gâche une grande partie du plaisir de jeu. Votre joueur se traîne sur le damier et la balle ne montre pas de réaction beaucoup plus vive. De plus, l'écran de jeu est trop petit, surtout lorsqu'il est scindé en deux dans le mode deux joueurs.

Mieux réalisé, *Stormball* aurait pu être excellent, mais tel qu'il est, il ne peut espérer captiver le joueur plus de quelques parties, même à deux.

Jacques Harbonn

Editeur	**MILLENNIUM**
Type	**sport futuriste**
Graphismes	★★★★
Animation	★★
Bande son	★★★
Prix	**C**

8 Pitfighter

ST

Le Pitfighting est un sport illégal où tous les coups sont permis. Si bien qu'il n'est pas rare de voir un combattant mordre la poussière... définitivement. Ce qui est malheureusement le cas de ce jeu.

La borne d'arcade originale de Tengen avait deux particularités. Premièrement, les graphismes des combattants étaient entièrement digitalisés. Deuxièmement, le jeu n'était pas des plus réussis. Dans cette version, les programmeurs de Teque London ont réussi à conserver le premier point sans toutefois améliorer le second. Le gros problème vient surtout de la jouabilité qui, du fait de l'imprécision des combats, est franchement aléatoire. Les graphismes, qui ont perdu en couleur dans le conversion, sont carrément laids. Cependant, la réalisation n'est pas mauvaise. L'impression de profondeur, par exemple, est bien rendue (les sprites grossissent ou rapetissent en se déplaçant de haut en bas) et la musique est assez énergique. A noter également que l'on peut jouer à deux simultanément et que les adversaires sont assez variés. Mais cela



Votre dernier adversaire est fort justement surnommé le Guerrier Ultime. Les pieds à 50 centimètres au-dessus du sol, vous venez malheureusement de comprendre à quel point ce titre était mérité...

ne suffit pas pour faire de *Pitfighter* un bon jeu.

Dogue de Mauve

EDITEUR	**MINDCRAFT**
Type	**combat de rue**
Graphismes	★★
Animation	★★★
Bande son	★★★★
Prix	**C**

17 Magic Pockets

ATARI ST



Combinant avec bonheur jeu de plates-formes et aventure, cette dernière production des Bitmap Brothers est à la hauteur de leur réputation. Un titre varié et accrocheur.



Nous vous avions présenté dans *Tilt* 94 la version *Amiga* de ce nouveau jeu des Bitmap Brothers.

Sous des dehors de shoot-them-up/plates-formes classique au premier abord, le programme cache des trésors d'ingéniosité, que ce soit pour la variété des armes et leur utilisation, le gigantisme des mondes à explorer, la variété et le « caractère » bien particulier des monstres ou encore la gestion très rigoureuse des bonus pour accéder aux meilleurs scores. La version *Atari ST* est si proche de la précédente qu'il est difficile de les différencier au premier coup d'œil. Les graphismes sont agréables et l'animation fluide que ce soit pour les déplacements des créatures ou pour le scrolling multidirectionnel. La bande sonore combine une musique entraînante à des bruitages digitalisés. Un excellent titre.Jacques Harbonn

Editeur	**MINDSCAPE**
Type	**shoot-them-up/plates-formes**
Graphismes	★★★★
Animation	★★★★★★
Bande son	★★★★
Prix	**C**



Dans ce shoot-them-up à scrolling vertical, vous guidez votre avion à travers les lignes ennemies.

Vous allez subir les attaques d'escadrilles d'avions, d'hélicoptères, de canons, de chars, de bombardiers, de croiseurs et de bien d'autres engins encore. Votre tir de départ va vite se révéler insuffisant, d'autant que de nombreux adversaires nécessitent plusieurs tirs avant d'être abattus. Heureusement, les bonus sont là pour vous aider : tirs plus puissants et bombes tuant instantanément tous les ennemis à l'écran. La réalisation est d'un bon niveau. Les décors sont assez variés d'un niveau à l'autre et les ennemis correctement dessinés. L'animation est rapide et fluide et le scrolling sans à-coup. Les bruitages sont excellents, tout comme la musique, mais il n'est pas possible malheureusement de combiner les deux. Les ennemis font preuve de stratégies assez variées, surgissant de face, de dos, de droite ou de gauche, se croisant ou virevoltant au centre de l'écran. La jouabilité pour sa part ne pose aucun problème. En dépit de ces qualités, il manque à *Violator* un petit quelque chose qui en ferait un bon jeu. Les engins de fin de niveau ne sont guère originaux, les ennemis pas assez différents d'un niveau à l'autre, les décors mériteraient d'être plus travaillés et l'option « deux joueurs » fait cruellement défaut. *Violator* ne se démarque pas du lot et son achat est loin de se justifier pleinement. Eventuellement, essayez-le avant de l'acquérir.

Jacques Harbonn

Editeur	*CODEMASTERS*
Type	*shoot-them-up*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*





Ce shoot'em up à scrolling vertical vous met aux prises avec divers ennemis... Notez que les versions ST (ci-dessus) et Amiga (à droite), sont très proches.

La version Amiga offre cependant des graphismes un peu plus raffinés. Bien que cela n'apporte pas un grand plus à l'ensemble, personne ne s'en plaint.

La version *ST* de *Violator* est un bon cran en dessous de celle de l'*Amiga*. L'animation est moins rapide et plus heurtée, l'écran de jeu et la bande sonore beaucoup moins réussis, d'autant que l'option musique est ici indisponible. A réserver à ceux qui font collection de shoot-them-up.

J.H.

Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	*B*



Pour sauver ses compatriotes prisonniers, notre héros va s'enfoncer à pied au milieu des lignes ennemies pour un beat-them-all effréné.

Les adversaires surgissent de partout, de face et de coté et certains portent des gilets pare-balles qui les protègent un temps de vos tirs. D'autres sont embusqués dans les arbres ou dans un bunker où ils sont difficiles à déloger, quand ils ne vous canardent pas par dessus le parapet d'un pont. Outre les ennemis, vous devrez aussi détruire les tentes, les chars, les maisons, les canons, bref quasiment tout ce qui se trouve sur votre passage. Mais prenez garde à ne pas tirer aussi sur les prisonniers que vous êtes censé libérer. Les bonus vous apporteront armes supplémentaires (valables un temps limité) et énergie. La réalisation est moyenne avec des décors peu travaillés (mais variés d'un niveau à l'autre) et une animation quelconque. La bande son n'a rien de plus excitant. Cependant, la variété des attaques et la possibilité dans certains cas de choisir son chemin apporte un « plus », tout comme l'option deux joueurs simultanés. Les Rambo en chambre y trouveront éventuellement leur compte pour un temps.

Jacques Harbonn



War Zone : un enième Rambo-like ?

Editeur	*CORE*
Type	*beat-them-all*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*





Danger, les dents de la mer sont là !

Ce beat-them-all offre des décors originaux et variés, mais rien de nouveau côté action.

L'animation des sprites est de plus bien trop lente pour un *Amiga*. Cette mission vous emmène sous les flots. Il faudra affronter requins, piranhas et plongeurs. Ensuite, dans les bases secrètes de l'ennemi, un scrolling classique dévoile un grand nombre d'adversaires. Collecte d'arme et tir à

gogo, voilà qui ne vous séduira pas plus que cela, d'autant que l'animation n'est pas un modèle du genre. Musique et bruitages se tiennent un peu mieux, mais cela ne sauve pas l'ensemble. Disons juste qu'il s'agit d'un beat-them-all de plus, pas très mauvais, mais pas très bon non plus. Je ne dirai pas « flop » pour un seul détail : les requins blessés parlent en voix digitalisées. Ça, c'est de l'humour ! A noter enfin que le mode deux joueurs simultanés apporte un petit plus à l'action. Olivier Hautefeuille

Editeur	**TENGEN/DOMARK**
Type	**beat-them-all**
Graphismes	★★★★
Animation	★★
Bande son	★★★
Prix	**B**



AMSTRAD CPC

Alors que le jeu était assez décevant sur *Amiga*, il ne s'en sort pas trop mal sur *CPC*.



Sur Amstrad : des graphismes confus.

Les décors sont colorés et variés. Mais c'est surtout l'animation qui s'accorde mieux ici aux possibilités de la machine. Le mode de jeu continue vous permettra de progresser assez rapidement dans la partie. Un seul regret enfin, le jeu à deux est impossible dans cette version. Un beat-them-all assez prenant sur huit bits. O.H.

Graphismes	★★★
Animation	★★★
Bande son	★★
Prix	**B**



8 VERSION ATARI ST

Cette version appelle les même commentaires que celle pour *Amiga*. En dépit de quelques aspects originaux, la lenteur de l'animation (qui est par ailleurs assez fluide) et le côté trop répétitif de l'aspect ne permettent pas d'accrocher à ce programme. Jacques Harbonn

Graphismes	★★★★
Animation	★★★
Bande son	★★★
Prix	C



14 Out Run Europa

AMIGA

Out Run Europa **vous convie à une série de parcours dans des pays variés, aux commandes de véhicules tout aussi diversifiés.**



Motos, autos et autres jetskis : tout est bon dans Out Run Europa pour faire ses preuves de pilote. Evidemment, ça ne renouvelle pas totalement le genre mais permet de passer de bons moments. Et c'est l'essentiel, non ?

Vous commencez votre périple en moto. Au début, les seules difficultés sont les méandres de la route associés aux voitures qui vous bloquent le passage. Les bonus vous apporteront la puissance turbo pour un temps limité. A la manière de *Lotus*, chaque portion de parcours doit être couverte dans le temps imparti pour pouvoir continuer. La seconde épreuve vous fait traverser la Manche en jetski. Ici, les obstacles sont légions : rochers, yachts, voiliers, phares et balises sans oublier l'hélicoptère, prêt à larguer des bombes. Dans les niveaux suivants, vous conduirez Porsche, hors-bord ou Ferrari, face à des dangers et des ennemis toujours plus nombreux. La réalisation est agréable, avec des graphismes variés et bien travaillés, une animation fluide et très rapide et des bruitages corrects. La variété des phases renouvelle l'intérêt tout au long du jeu. Seul regret, l'absence de codes qui permettraient de recommencer où l'on veut. Si *Out Run Europa* ne renouvelle pas le genre, en revanche, il est suffisamment varié et prenant. Jacques Harbonn

Editeur	**US GOLD**
Type	**course multi-engins**
Graphismes	★★★★★
Animation	★★★★★
Bande son	★★★
Prix	**C**



16 Thunderhawk

AMIGA

Ce simulateur d'hélicoptère de combat vous propose de prendre les commandes d'un AH-73M.



En mode combat, l'acquisition des cibles s'effectue de façon tout à fait conventionnelle.

Différentes missions sont à l'ordre du jour : destruction de constructions terrestres, mission de contrôle de l'espace aérien avec combat contre d'autres hélicoptères, destruction de destroyers, etc. Le cockpit, très dépouillé, ne présente que les instruments absolument indispensables au vol et à la mission.
Mais vous pourrez aussi opter pour une vue externe. *Thunderhawk* n'est pas une simulation à proprement parler, mais plutôt un jeu

de combat aérien avec éléments de simulation.
Ainsi, il est quasi impossible de « crasher » son appareil ce qui est peu vraisemblable quand on connaît la difficulté d'une bonne maîtrise d'un hélico !
En contrepartie, l'ergonomie s'en trouve grandement améliorée, le contrôle pouvant s'effectuer quasiment exclusivement à la souris, que ce soit pour le vol lui-même, pour la gestion des nombreuses armes disponibles ou pour les tirs.
La réalisation est d'un excellent niveau, avec une 3D riche de nombreux éléments, une animation particulièrement rapide et une bande sonore qui rend correctement les bruits de moteur et d'explosion. Si vous ne cherchez pas une simulation très fidèle, ce programme fera sans aucun doute votre bonheur.

Jacques Harbonn

Editeur	*CORE*
Type	*simulateur d'hélicoptère avec combat*
Graphismes	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*



Thunderhawk version ST.

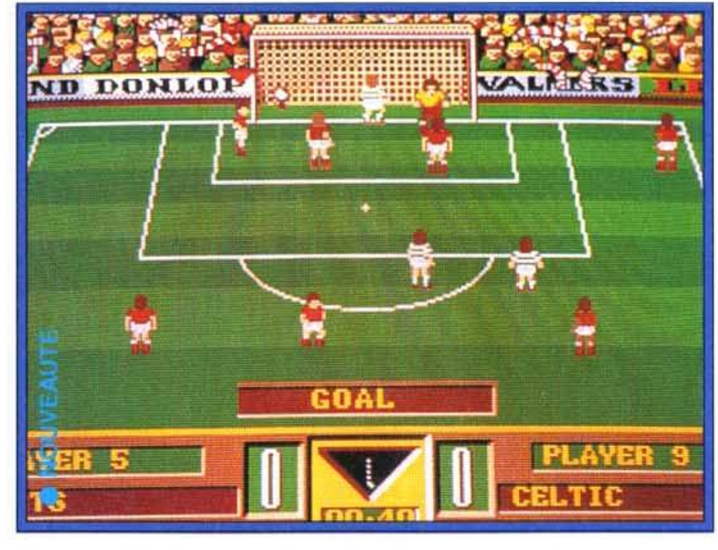
13 ATARI ST

Cette version de *Thunder Hawk* est absolument superposable à la précédente, que ce soit pour la vitesse d'animation ou pour la richesse et l'intérêt des missions. J.H.

Editeur	*CORE*
Graphismes	★★★★★
Animation	★★★★★
Bande son	★★★★
Prix	*C*



15 Grandstand, The Ultimate Sports Compilation



AMIGA CPC

Cette compilation est destinée avant tout aux amateurs de simulation de sport. Au menu, quatre programmes de belle facture. La photo ci-contre présente Gazza's Super Soccer.

Cette compilation regroupe quatre titres :
Gazza's Super Soccer est un soft de foot proche de *Kick Off* en apparence, mais en fait bien moins performant (note de 10 dans *Tilt* 89).
Pro Tennis Tour (qui n'est autre que *Great Courts*, noté 19 dans *Tilt* 75) relève le niveau puisqu'il s'agit d'une excellente simulation de tennis. Il ne vous manquera ici que les options offertes par *Pro Tennis Tour II*, le jeu à quatre par exemple. *Continental Circus* est une course de voiture (notée 16 dans *Tilt* 90) correcte bien que dépassée par les ténors de la simulation 91, style *Vroom*. Enfin, *World Class Leaderboard* (note de 17 dans *Tilt* 63) est un ancien mais très bon golf. *Grandstand* offre une bonne moyenne d'intérêt.
Gazza's Super Soccer mis à part, le jeu en vaut la chandelle. Olivier Hautefeuille

Editeur	*DOMARK*
Type	*compilation sport*
Graphismes	–
Animation	–
Bande son	–
Prix	*C (B pour CPC)*

5 California Games II

PC TOUS ECRANS CARTE SON

Non, ce nouveau multi-épreuves d'Epyx ne passera pas l'hiver ! Cinq épreuves vous attendent au tournant, toutes plus simplistes les unes que les autres.



CG II sur PC : un jeu dépassé ?

Deltaplane, snowboarding, jet surfing, bodyboard et skate sont au menu. Mis à part quelques phases de présentation sympa, le jeu est, dans tous les cas, sans intérêt. Il suffit de diriger le joueur au joystick ou au clavier, sans plus. Le scooter des neiges est animé sans aucun réalisme, la mise en scène du skate est si mauvaise que l'écran de jeu n'apparaît même pas sur la jaquette du soft, la vague du bodyboard ne donne pas le frisson et le delta évolue sur une toute petite aire de manœuvre. Bien sûr, la mise en scène des présentations a pris un coup de neuf et les bruitages carte son offrent des musiques sympas. Mais en 91, comment tenir plus d'une heure aux commandes d'un principe de jeu si dénué d'intérêt ?

Olivier Hautefeuille

Editeur	*EPYX*
Type	*sport multi-épreuve*
Graphismes	★★★
Animation	★★
Bande son	★★★
Prix	*C*



10 Frenetic

ATARI ST

Nous vous avons déjà présenté dans *Tilt* 93 la version *Amiga* de ce shoot-them-up à scrolling vertical.

On y retrouve les composantes devenues classiques : bonus variés (pouvant changer progressivement de puissance) et attaques diverses survenant de différentes directions. L'animation, déjà lente sur *Amiga*, se traîne franchement ici et la fenêtre de jeu est devenue encore plus petite. Mais,

JAMAIS 203 !

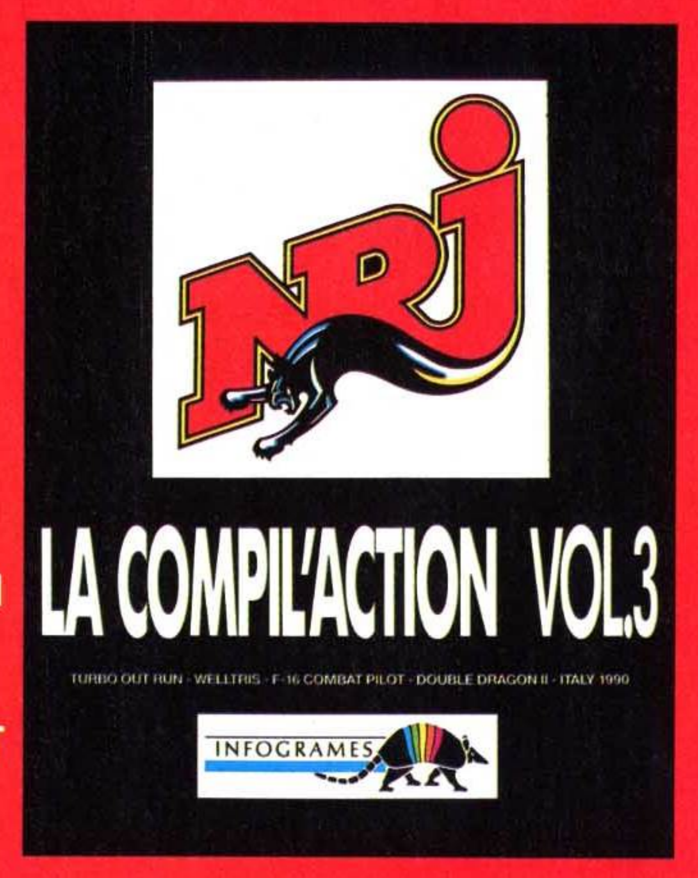
WELLTRIS

ITALY 1990

TURBO OUT RUN

DOUBLE DRAGON II

F-16 COMBAT PILOT



Au programme :

L'ACTION

L'ARCADE

LA STRATEGIE

LA SIMULATION

Disponible sur Atari ST & STE - Amiga - PC & compatibles - Amstrad CPC









RCS LYON B 328 033 410

INFOGRAMES - 84 RUE DU 1er MARS 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX - FRANCE - TEL. 78 03 18 46



Cet écran le montre avec brio : les dessins de Frenetic ne brillent pas par leur originalité. Le reste non plus d'ailleurs. Bref, un shoot'em up de plus qui n'arrive pas à convaincre, même les plus fanatiques du genre.

surtout, le scrolling est devenu haché, ce qui gène et fatigue en cours de jeu. La bande son n'est pas extraordinaire mais dispose cependant d'un petit atout : le rugissement des moteurs lorsqu'on donne les gaz, ce qui est assez rare dans un shoot-them-up. Cette version n'a plus guère d'atouts importants, d'autant que le domaine des shoot-them-up est loin d'être désert !

Jacques Harbonn

Editeur	*CORE*
Type	*shoot-them-up*
Graphismes	★★★★
Animation	★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

18 Hunter



3D vectorielle, fluidité de l'animation : les recettes sont connues et marchent toujours...

ATARI ST

Nous vous avions présenté dans *Tilt* 93 la version *Amiga* de ce superbe logiciel mêlant tout à la fois aventure, action et stratégie en un savant dosage.

Outre la variété des missions (qui font tour à tour appel à l'une des différentes armes du jeu) et leur intérêt, la qualité de la représentation 3D vectorielle nous avait étonné par la diversité des formes et des moyens de locomotion et la fluidité de cette animation calculée. La version *ST* fait honneur au programme et il semble même que l'animation y soit légèrement plus rapide. Cela n'a en fait rien d'étonnant, la vitesse d'horloge du *ST* étant légèrement supérieure à celle de l'*Amiga* et les coprocesseurs n'intervenant pas dans ce type d'animation. Si vous aimez les jeux de ce type, vous pouvez acquérir *Hunter* sans inquiétude, il ne vous décevra pas.

Jacques Harbonn

Editeur	*ACTIVISION*
Type	*aventure/action/stratégie*
Graphismes	★★★★★
Animation	★★★★★
Bande son	★★★
Prix	*C*

13 Manchester United Europe



ATARI ST

Déjà testée en version *Amiga* dans *Tilt* 93, cette simulation de football vous met au choix dans la peau des joueurs ou dans celle de l'entraîneur.
La gestion de l'équipe est très bien réalisée avec des choix clairs et des images variées.



La partie graphisme est soignée.

En ce qui concerne le jeu sur le terrain, la vue 3D est agréable, d'autant que les graphismes et les animations des joueurs sont réussis. Toutefois, sur *ST*, cette animation est un peu lente, ce qui nuit au plaisir du jeu. De plus, si l'ensemble des coups (avance ballon au pied, tir, tacle, tête, passe, etc.) sont bien disponibles et les fautes sanctionnées par l'arbitre, l'absence de visualisation de l'ensemble du terrain est un gros handicap pour les passes éloignées. Les bruitages sont réduits au bruit des tirs et aux coups de sifflet de l'arbitre, ce qui est tout de même un peu juste. Ce programme est agréable mais les aficionados lui préfèreront *Kick Off II*.

Jacques Harbonn

Editeur	*KRISALYS*
Type	*football et gestion d'équipe*
Graphismes	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

8 7 Colors



AMIGA



Au premier abord, le tout est confus.

Proche de *Ball Game* d'Electronic Zoo (*Tilt* 93 page 84) dans sa conception, *7 Colors* risque de vous lasser à long terme.

Comme sa version *PC* testée dans *Tilt* 95, ce programme place sous vos yeux un damier constitué de losanges de couleurs. Pour chaque tour de jeu, les joueurs vont conquérir des cases adjacentes à celles qui sont déjà sous leur contrôle en choisissant une nouvelle teinte. Celui qui possédera finalement plus de terrain que l'autre aura gagné. C'est joli, la mise en scène est efficace, les musiques variées (même si les suites pour violoncelle de J.S. Bach au synthé, c'est dur...). Mais, très vite, on se lasse, on se lasse et ... on se casse. Dommage, mais il manque un petit quelque chose pour motiver le joueur. La stratégie trop simple du challenge ne suffit pas. A éviter.

Olivier Hautefeuille

Editeur	*INFOGRAMES*
Type	*réflexion stratégie*
Graphismes	★★★★★
Animation	–
Bande son	★★★
Prix	*B*

la Boutique informatique

SPECIAL FIN D'ANNEE



L'ESPACE INFORMATIQUE GRAND PUBLIC

ORDINATEURS EDIPAC

Complets, prêts à l'emploi comprenant :
- Boîtier + Alimentation 200 W - Carte mère - RAM 1 Mo - Clavier 102 Touches - Lecteur 3"1/2 1,44 Mo - Disque Dur 40 Mo 28 Ms - Carte VGA + Ecran Mono - Sorties Série, // et Jeu - Garantie 1 an.

286-12	4 990 F
286-16	5 290 F
286-20	5 690 F
386SX-16	*5 990 F
386SX-20	*6 690 F
386-25 (Cache 64 K)	7 990 F
386-33 (Cache 64 K)	9 950 F
486-25 (Cache 128 K)	15 500 F
486-33 (Cache 128 K)	18 500 F

* Avec boîtier "Mini Tour".

OPTIONS

VGA couleur	1 600 F
Super VGA	2 700 F
Disque Dur 80 Mo	1 400 F
Disque Dur 120 Mo	2 400 F
1 Mo RAM supplémentaire	450 F
Lecteur supplémentaire	450 F
Boîtier "TOUR"	950 F
DR DOS 6	650 F

RUBANS/CARTOUCHES

AMSTRAD DMP 2000	33 F
CANON BJ 10 E	180 F
CANON BJ 300/330	135 F
CITOH 8500/8510	26 F
CITIZEN 120 D	27 F
EPSON LQ 1000/1050 MX 100	33 F
EPSON LQ 2550/2500 EX 800/1000	30 F
EPSON MX 80/LQ 800	32 F
IBM 4201	32 F
NEC P6+/P7+	42 F
OKI 182/183/190/192/193/195	32 F
OKI 80/81/82/83/92/93 ET 5200	15 F

Liste non exhaustive. Plus de 300 références disponibles.

FOURNITURES

Listing 240 x 11" 70 g. 400 feuilles	49,00 F
Listing 240 x 12" 70 g. 400 feuilles	53,00 F
Etiquettes à plat pour disquettes (par 10)	2,00 F
Etiquettes en continu pour disquettes 3"1/2 (100)	47,50 F
Etiquettes en continu pour disquettes 5"1/4 (200)	47,50 F
Etiquettes en continu (1, 2, 3 ou 4 de front) (20 références en stock).	N.C.

IMPRIMANTES

CANON BJ 10 E	2 500 F
CANON BJ 300	4 990 F
CANON BJ 330	5 890 F

ACCESSOIRES

Joystick	110 F
Clavier 102 T	260 F
Filtre écran 14" (polarisé)	450 F
Souris	125 F
Souris DEXXA	190 F
Souris Logitech Pilot	290 F
Souris Multicolore	425 F
Souris Infra Rouge	490 F
Scanman 32 + Gray touch	1 090 F
NOUVEAU Scanner 256	2 550 F
Track Ball	650 F

CONNECTIQUE

Switch manuel 2E/1S	130 F
Switch manuel 2E/2S	230 F
Switch manuel 4E/1S	230 F
Switch automatique 2E/1S	480 F
Switch automatique 4E/1S	1 150 F
Switch automatique 8E/1S	1 650 F
Câble parallèle 1,8 m	35 F
Câble parallèle 5 m	60 F
Câble 1,8 m pour switch //	55 F

BOITES DE RANGEMENT

3"1/2 par 10	9 F
3"1/2 par 20	17 F
3"1/2 par 40	45 F
3"1/2 par 80	55 F
5"1/4 par 10	9 F
5"1/4 par 50	45 F
5"1/4 par 100	55 F

PROMO

Sur matériel neuf déclassé, garantie 1 mois. Dans la limite des stocks disponibles. Consultez-nous.



Unité centrale **EDIPAC** *- Souris - Joystick -* **Carte Son** *- 2 Hauts Parleurs -* **DR DOS 6 - GEOWORKS ENSEMBLE** *- 5 Logiciels de Jeux - 1 Logiciel de Gestion Familiale -* **100** *Disquettes* **EDIPAC**

à partir de 324,44 F par mois



PROMO	COMPTANT	36 MOIS
286 Mono	8 490 F	324,44 F*
286 Couleur	9 990 F	381,69 F
386 SX Mono	9 490 F	362,61 F
386 SX Couleur	10 990 F	402,99 F

* Coût total du crédit : 3 189,84 F. TEG en vigueur au 20/11/1991 : 21,96 %

DISQUETTES

BOITE DE 10	3"1/2 2D	3"1/2 HD	5"1/4 2D	5"1/4 HD
NEUTRES	29,50 F	69,00 F	19,50 F	39,50 F
EDIPAC*	55,00 F	98,00 F	35,00 F	65,00 F
KAO	59,90 F	109,00 F	42,00 F	75,00 F
VERBATIM datalife	65,50 F	115,00 F	48,00 F	79,50 F
MAXELL	☎	☎	☎	☎

* Présentation en boîte plastique.

3 pouces MAXEL CF2 (l'unité) .... **16,90 F**

EXTENSIONS

Forfait installation inclus (sur ordinateurs 100 % compatibles). Possibilité de reprise matériel d'origine (cotation sur demande). Délai 48 heures maxi (rendez-vous conseillé).

Kit VGA couleur XT/AT	2 990 F
Kit Super VGA (1024 x 768 - 256 coul.)	4 490 F
Extension mémoire 256 --> 640 pour XT	N.C.
Extension mémoire 2 Mo EMS pour XT	1 990 F
Extension mémoire 2 Mo EMS pour AT	2 290 F
Kit disque dur 40 Mo XT/AT (av. Ctrl)	1 990 F
Kit disque dur 80 Mo XT/AT (av. Ctrl.)	3 490 F
Kit disque dur 340 Mo externe XT/AT	16 350 F
Kit disque dur 660 Mo externe XT/AT	19 990 F

La Boutique Informatique



A PARIS :

41, rue Faidherbe - 75011 PARIS
Tél. : 40 09 88 98 - Fax : 40 09 15 65

Règlement par chèque - Carte Bleue - FRANFINANCE - Carte PLURIEL

* Pour toute commande inférieure à 1 000 F TTC : Forfait port + emballage 50 F - Pour toute commande supérieure à 1 000 F TTC : Nous consulter

BON DE COMMANDE *à retourner à La Boutique Informatique*

❑ **Je désire recevoir un dossier de Crédit pour :**
❑ 286 Mono ❑ 286 Couleur ❑ 386 SX Mono ❑ 386 SX Couleur
❑ **Je désire recevoir la commande ci-dessous,**
❑ Je règle au comptant la totalité par chèque joint à l'ordre de "La Boutique Informatique".
❑ Je règle par ❑ Carte BLEUE ❑ Carte PLURIEL
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date d'expiration ..../........./...........

Signature obligatoire

DESIGNATION	PRIX	QTE	TOTAL
Frais de port et emballage*			
TOTAL Général			

NOM .... Prénom ....
Adresse ....
.... VILLE/CODE POSTAL ....
Téléphone (indispensable) ....

Ti 96

Promotion valable dans la limite des stocks disponibles - Photo non contractuelle - Sous réserve d'erreur typographique - PRIX TTC - Toutes les marques citées sont déposées



17 Flight of the Intruder

AMIGA

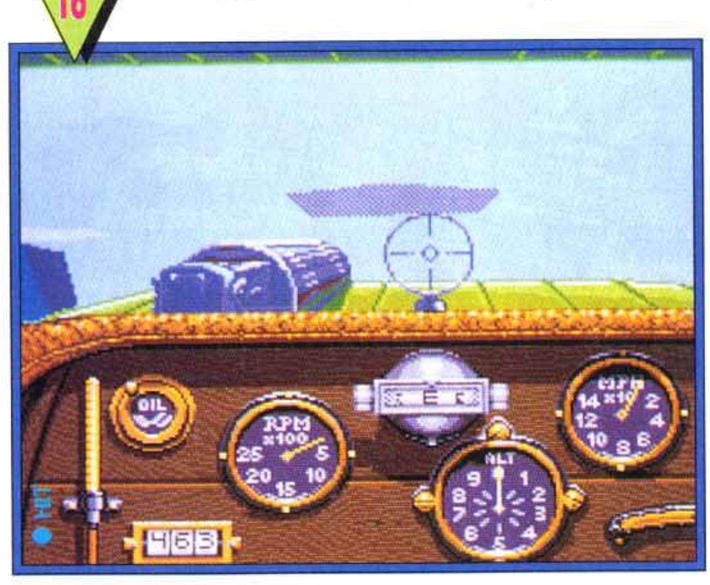
Tout comme sa version *ST*, *Flight of the Intruder* offre sur *Amiga* un jeu très riche et ludique.



Ce simulateur s'inscrira en pole position de votre ludothèque aérienne, bien devant *MiG-29M Superfulcrum* par exemple. Ce qui fait la qualité de ce simulateur, c'est essentiellement la souplesse de son vol et les stratégies très puissantes qu'il propose dans ses menus. Du simple vol d'entraînement au pilotage en escadrille, vous pourrez à tout moment appeler les menus déroulants pour modifier les options de jeu. Des défauts, *Flight of the Intruder* n'en connaît qu'un seul : la simplicité des paysages extérieurs m'a déçu. L'ensemble manque de vie et de couleur, surtout face à du *PC* VGA... Facile à prendre en main (la notice fournie est volumineuse et traduite en français), *Flight of the Intruder* séduit pourtant bien plus sur *Amiga* qu'il ne le faisait sur *PC*. Il est vrai que le 16 bits de Commodore connaît relativement peu de simulateurs performants, comparé aux compatibles. Une raison de plus pour vous essayer à l'Intruder ! Olivier Hautefeuille

Editeur	*MIRRORSOFT*
Type	*combat aérien*
Graphismes	★★★
Animation	★★★★★
Bande son	★★★
Prix	*B*

16 Knights of the Sky



AMIGA

Face au déballage de super avions de combats et jets furtifs que les simulateurs sur PC nous servent à ne plus savoir qu'en faire, voici une simulation qui nous ramène aux temps héroïques du moteur à piston.



Terrain ennemi en vue...

Voilà enfin venue la version *Amiga* de ce superbe simulateur de vol « papy » ! Vous pourrez revivre les exploits des Guynemer et autres von Richthofen.

Face à son homologue *PC*, le vieux coucou qui vous emporte ici pour des cieux meilleurs est d'aussi bonne composition. Bien sûr, il ne faudra pas compter pour cette fois avec les missiles et radars sophistiqués auxquels nous ont habitués les simulateurs de vol classiques. Il vous faudra revenir à des sensations plus terre-à-terre.
Moteur qui chauffe, mitraillette qui s'enraye, le combat d'aujourd'hui est très ludique, d'autant qu'il est soutenu sur *Amiga* par des graphismes colorés, des paysages au sol animés et riches et des bruitages convaincants.
Pour les amateurs du combat aérien arcade, un titre à ne pas manquer (test de la version *PC* en Hit *Tilt* 86 page 34) pour compléter sa collection. Olivier Hautefeuille

Editeur	*MICROPROSE*
Type	*combat aérien*
Graphismes	★★★★★
Animation	★★★★
Bande son	★★★★
Prix	*C*



13 MiG-29M Superfulcrum

AMIGA

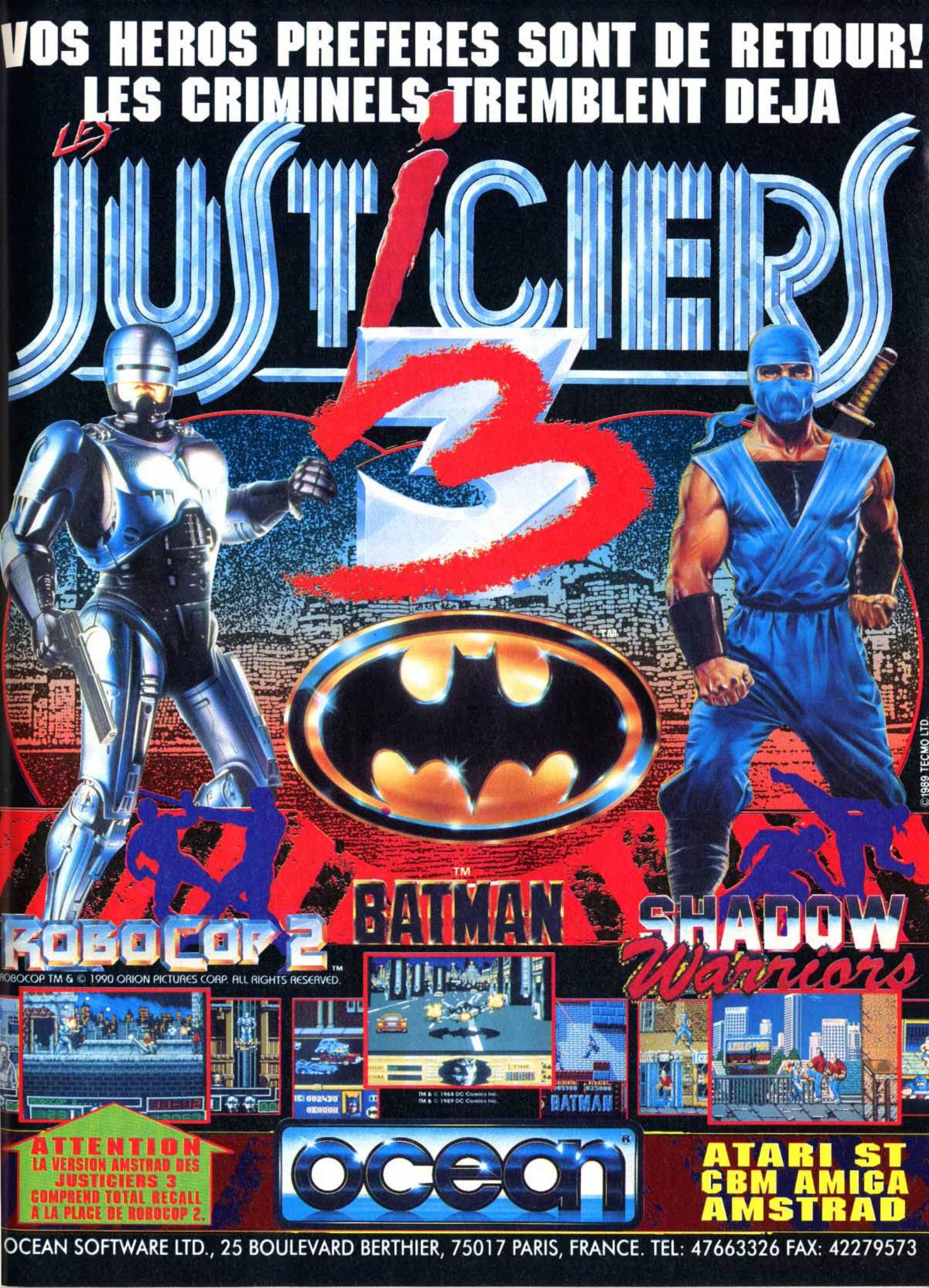


Graphismes et animation corrects ne suffisent pas à faire un bon simulateur. Ce soft le prouve !

Why ? Pourquoi ? Pourquoi ce nouveau programme ? Pour rien ! Inutile de vous ruer sur ce simulateur de combat aérien. Il n'innove en rien et n'apporte aucun « plus » face à ce qui se fait de mieux en la matière.

Je vous avertissais il y a peu du manque d'intérêt de *MiG-29 Fulcrum* sur *Amiga* (*Tilt* 89 page 75). Je renouvelle aujourd'hui cet avertissement à l'égard de la version *Superfulcrum*. Les concepteurs de la mission prétendent qu'ils ont reçu des infos top secret sur ce nouvel appareil. Cela justifie à leurs yeux cette nouvelle version de *MiG-29*... Pas aux miens ! Pas de préparation stratégique des missions, pas de mode carte, pas de replay, pas de vol en formation réelle, peu d'éléments au sol... Comment craquer sur ce simulateur qui ne parvient même pas à détrôner un *F29 Retaliator* vieux de deux ans au moins ?
Olivier Hautefeuille

Editeur	*DOMARK*
Type	*combat aérien*
Graphismes	★★★★
Animation	★★★★
Bande son	★★★★
Prix	*C*



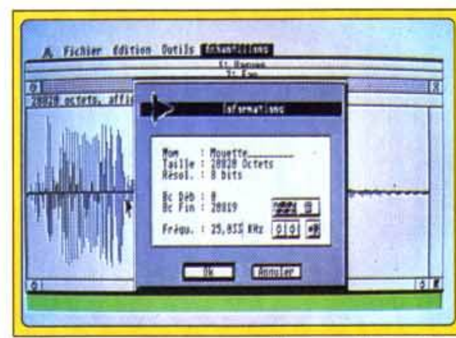
VOS HEROS PREFERES SONT DE RETOUR!
LES CRIMINELS TREMBLENT DEJA
LES JUSTICIERS 3
©1989 TECMO LTD.
ROBOCOP 2
ROBOCOP TM & © 1990 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.
BATMAN
SHADOW Warriors
ATTENTION
LA VERSION AMSTRAD DES JUSTICIERS 3 COMPREND TOTAL RECALL A LA PLACE DE ROBOCOP 2.
ocean
ATARI ST
CBM AMIGA
AMSTRAD
OCEAN SOFTWARE LTD., 25 BOULEVARD BERTHIER, 75017 PARIS, FRANCE. TEL: 47663326 FAX: 42279573

DIGITAL IMPACT

Logiciel de traitement des sons numérisés, *Digital Impact* est réellement impressionnant. Riche en options, il permet de travailler en détail quantité de sons aux formats les plus divers.
Point à ne pas négliger : il fonctionne sur toute la gamme Atari, des plus vieux *ST* aux récents *Mega STE* !

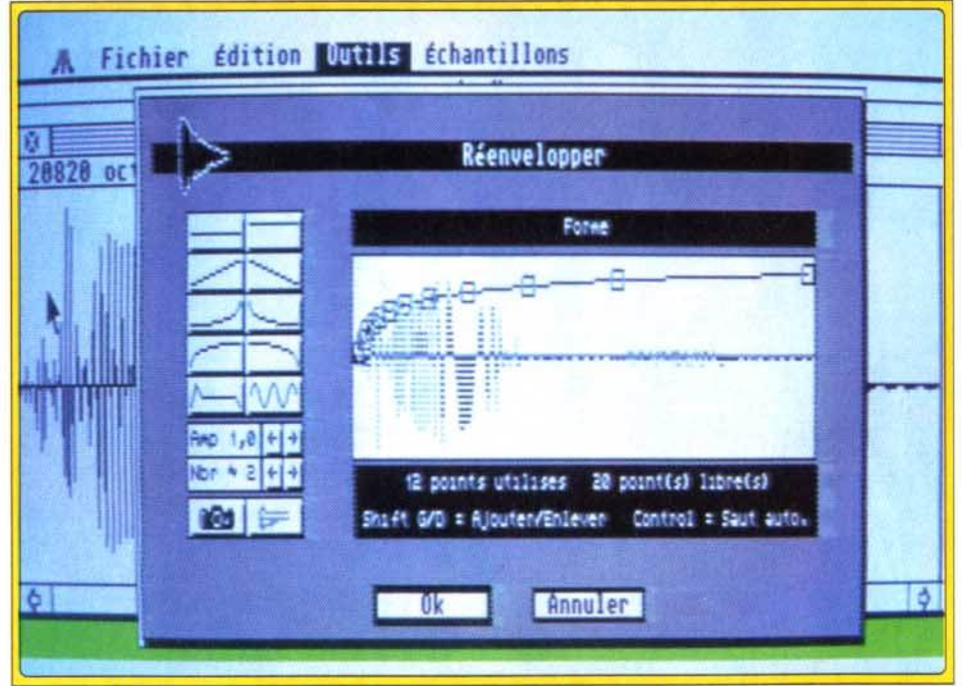



Digital Impact est un logiciel de traitement des sons numérisés. Il fonctionne sur l'intégralité de la gamme Atari *ST*, depuis les vieux *ST*, jusqu'aux nouveaux *Mega STE* et *TT*, en passant par les *STE* classiques ou même le *Stacy* (le portable d'Atari). Cette même flexibilité se retrouve au



Le programme permet le travail sur 16 échantillons, dont la mouette.

par défaut, utilisé par *ST-Replay* et *Quartet)*, *SMP* et *SPL (ST-Replay)*, Stos Maestro, Master Sound, Steinberg (la gamme des logiciels de MAO de cet éditeur est vaste), IFF (le format de l'*Amiga*) et enfin AIFF (celui d'Apple). Le programme est à même de travailler sur 16 échantillons simultanément, un système intelligent permettant de switcher entre les différents échantillons, GEM n'acceptant pour sa part de n'ouvrir que sept fenêtres. Voyons maintenant ce que nous propose le programme lui-même. Une fois un échantillon chargé en



Le contrôle de l'enveloppe s'effectue très simplement en quelques coups de souris. Vous pourrez ainsi déplacer les différents points d'ancrage de la courbe.

niveau des modes graphiques (les trois modes sont supportés) ou de la configuration mémoire (512 Ko peuvent parfaitement suffire). Les paramétrages du logiciel lui permettent de s'adapter à la quasi- totalité des situations : mode *ST* ou *STE* (mettant à profit le processeur son DMA qui améliore grandement le rendu), choix de l'éventuelle cartouche de digitalisation (*ST Replay*, *ST Replay Pro*, *Mastersound*, etc.), échantillonnages 8 bits, 12 bits ou 16 bits, choix de la fréquence (jusqu'à 50 kHz) et du mode (signé ou non), etc. Les formats de fichiers acceptés sont tout aussi divers : AVR (le format

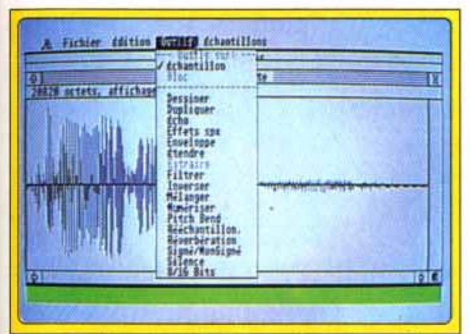
mémoire, il est visualisé sous forme d'une courbe. Il est possible de zoomer au sein de cette courbe jusqu'à un important grossissement, de manière à étudier certains détails. L'écoute de la digit s'effectue par simple appui sur « Alternate » et il est possible de boucler la séquence, de l'écouter à l'envers, ou de la limiter à un bloc prédéfini. Les outils de traitement sont nombreux et certains assez puissants. Ainsi pourrez-vous dessiner directement sur la courbe (les résultats sont souvent étonnants), simuler un écho en paramétrant son retard et sa puissance relative

Comme il existe la journée de la femme, l'année de tous les dangers, l'heure d'aller au lit, le mois des amours, il y a désormais le logiciel de dessin mis à la disposition des enfants et des handicapés. Nous ne pouvons que nous réjouir de cette initiative. L'informatique pour tous s'affirme de jours en jours comme une réalité incontournable. L'universalisation est en marche. Certains esprits chafouins pourraient être choqués par le fait de « mélanger » dans un même logiciel handicapés et enfants. Il n'en reste pas moins qu'il existe un point commun essentiel : dans ce cas là, enfants et handicapés ont les mêmes restrictions de leurs capacités motrices. Donc un logiciel pour deux et un bravo pour ces pionniers de la micro familiale.

Laurent Defrance

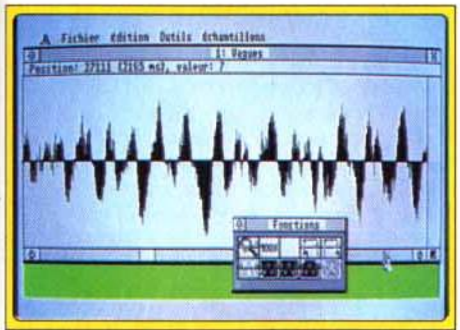


ou mettre à profit les effets spéciaux, tuyau et pipe-line, qui donnent l'impression que le son est entendu à la sortie d'un tube de longueur variable. Le générateur d'enveloppe (qui a une importance capitale, dans le rendu des instruments par exemple) est d'une grande souplesse. Il vous offre 8 courbes prédéfinies, qui peuvent être librement modifiées en agissant sur la position des points d'ancrage. *Digital Impact* se charge aussi d'optimiser automatiquement la dynamique de votre séquence en étendant la courbe dans les limites optimales. On peut encore filtrer un échantillon



Les effets spéciaux sont d'une grande diversité, faciles d'utilisation et très rapides.

à l'aide de filtres passe-bas, passe-haut, passe-bande et coupe-bande, l'inverser, le ré-échantillonner à une fréquence différente, modifier la hauteur des notes et jouer sur la réverbération (rendu de l'acoustique, de la pièce vide à l'espace désert, en passant par le théâtre et le stade). Les options de manipulations sont tout aussi riches. Ainsi rien ne vous empêche de couper une séquence pour la coller ailleurs ou de mixer une ou plusieurs séquences en jouant sur l'intensité de chaque partie. Combinés à



Pour étudier plus en détails, passez donc en mode zoom.

certains des trucages déjà décrits, les résultats peuvent être tout à fait étonnants et rapides à réaliser. Ainsi, il ne vous faudra pas plus de quelques minutes pour obtenir à partir des digits simples de la disquette la séquence suivante : cri de mouette avec sensation d'écho, chant d'oiseau, bruit des vagues qui déferlent avec en contrepoint l'appel incessant d'une mouette et pour finir un sympathique duo d'oiseaux réalisé simplement en mixant la digit de l'oiseau avec son inverse !

Si l'on s'amuse déjà beaucoup avec les séquences fournies, le programme ne prend tout son sens qu'avec un digitaliseur sonore, qu'il peut d'ailleurs gérer directement. Vous pourrez ainsi peaufiner vos digits instrumentales et les rendre criantes de vérité.

Digital Impact est donc un excellent programme de traitement des sons qui prolongera et étendra les possibilités de votre digitaliseur sonore (disquette Arobace pour Atari *ST* ; prix : E).

Jacques Harbonn

COLORIMAGE

Spécialement conçu pour les enfants, avec des icônes larges et faciles à comprendre, *Colorimage* est un logiciel de dessin simple d'emploi. Il n'est même pas besoin de savoir lire ! Une approche intéressante du dessin sur *Amiga* pour les plus petits...



Colorimage est un nouveau logiciel de dessin sur *Amiga*, qui n'entre pourtant nullement en concurrence avec *Deluxe Paint IV*. En effet, ce programme est spécialement destiné aux enfants ou aux handicapés. L'écran de travail, unique, est d'une grande clarté, avec des icônes de grande taille et très explicites. On retrouve les principales fonctions indispensables : dessin à main levée avec six pinceaux, droites, rectangles et cercles remplis ou non, spray, remplissage par couleur unie et fonctions texte. Quelques fonctions complémentaires viennent enrichir ces outils de base : cyclage des couleurs pendant le tracé, effet de miroir, fonction bloc et protection du fond. Comme on le voit, *Colorimage* n'offre que le strict minimum. Il est loin cependant d'être inintéressant car il s'avère bien adapté aux possibilités des enfants. Tout d'abord, le contrôle peut s'effectuer à la souris (qui dispose ici de trois vitesses de déplacement, pour une meilleure adéquation aux plus jeunes) ou au joystick. Toujours dans cette optique, le curseur est symbolisé par une large main à l'index pointé. Le bouton droit est utilisé ici comme « Undo », ce qui a ses avantages (rapidité d'accès) mais aussi ses inconvénients (effacements accidentels, d'autant que cet « Undo » ne fonctionne pas en bascule). La recherche des images et des blocs présents sur la disquette ne s'effectue pas par un classique catalogue des noms, ce qui rendrait son usage impossible pour les plus jeunes, mais par un accès séquentiel direct à ces images. Il est à noter que ces images sont souvent associées à une petite digitalisation sonore propre à égayer le programme. Les premiers dessins sont simples et hauts en couleur, propres à exciter



Certaines images sont accompagnées d'une animation sonore.

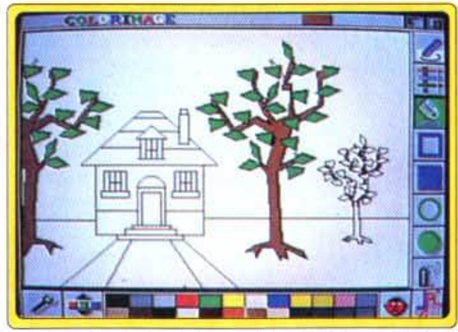


Destiné aux enfants, Colorimage peut être adapté pour compenser certains handicaps physiques.



Des icônes de grande taille sont adaptées aux plus jeunes.

l'imagination des enfants, imagination qui pourra ensuite s'exprimer dans les dessins suivants, de simples esquisses parfaites pour le coloriage. Pour ce coloriage, l'enfant dispose d'une palette de 24 couleurs pouvant être modifiées à volonté en intervenant sur les réglages RVB, complété d'un paramétrage indépendant de la luminosité. Un fichier « info » permet de configurer le programme, afin de restreindre les outils pour les plus jeunes ou de modifier l'usage de la souris pour les handicapés. Ainsi, les déplacements du curseur


Les enfants sont livres de sélectionner les couleurs de leur choix.

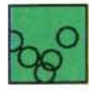
peuvent être commandés intégralement par un système de menu ne nécessitant le recours qu'à un seul bouton (donc sans déplacement de la main). En définitive, *Colorimage* est un programme intéressant qui, s'il est loin de révolutionner le domaine des logiciels de dessin, propose en revanche d'intéressantes solutions pour les enfants ou les handicapés (disquettes Delta 7 Avantage pour *Amiga*).

Jacques Harbonn

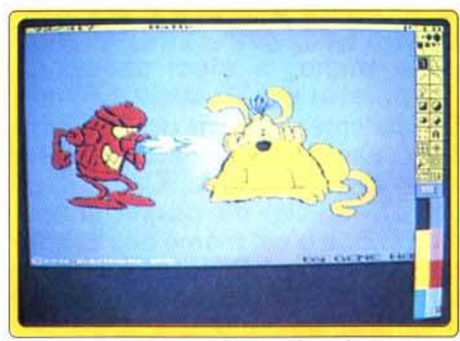


DELUXE PAINT IV

Un premier test avait déjà révélé la puissance de *Deluxe Paint IV*. La version définitive, avec manuel en français, s'avère encore plus intéressante. Mise au point...

Nous vous avons présenté dans *Tilt* 95 la nouvelle version IV de *Deluxe Paint (DP4)* sur *Amiga*. La version testée était une version quasi définitive, mais nous avons reçu depuis la version française dans son package complet. Le logiciel a été entièrement francisé à l'écran, tout comme le manuel, ce qui facilite d'autant son usage pour tous ceux qui ne maîtrisent pas la langue de Shakespeare. Ce manuel est un imposant document de plus de 300 pages. Il est très didactique, vous introduisant peu à peu


Deluxe Paint IV devient la référence incontestable en matière de dessin et d'animation sur Amiga, tous formats d'image confondus.

dans les arcanes de ce remarquable logiciel. Les exemples sont nombreux et le manuel contient aussi toutes les informations nécessaires pour une utilisation de haut niveau. En ce qui concerne le programme lui-même, voici quelques petites précisions complétant les éléments fournis dans l'article précédent. *DP4* est capable de gérer des images dépassant la taille de l'écran (jusqu'à 1 008 × 1 008 pixels, pour peu bien entendu que vous disposiez de la mémoire nécessaire). Le déplacement au sein de cette image s'effectue alors soit à l'aide des touches fléchées, soit en replaçant le cadre de l'écran au sein de l'image affichée en réduction. La grande majorité des fonctions dispose de raccourcis clavier, mais la principale originalité du programme vient de la possibilité d'utiliser conjointement la souris et le clavier, ce qui permet, par exemple, de combiner deux fonctions simultanément. En ce qui concerne le mode HAM, la palette de travail est restreinte à 256 couleurs (au lieu des 4 096 habituelles de ce mode), mais le recours à la transparence permet de la compléter. En revanche, *DP4* gère de manière très performante les contraintes de proximité, évitant ainsi tout effet de frange colorée. De plus, et c'est une grande première en HAM, la modification d'une couleur de la palette retentit immédiatement sur le dessin. *DP4* permet de régler finement la vitesse d'animation d'une brosse, sans toucher à la vitesse de défilement générale. CIS, l'importateur français du programme, propose une mise à jour pour les possesseurs d'une version antérieure. Le prix est intéressant et il vous en coûtera 475 F si vous possédez la version III et 575 F pour la version II (disquettes Electronic Arts pour *Amiga* 1 Mo. Prix : F).

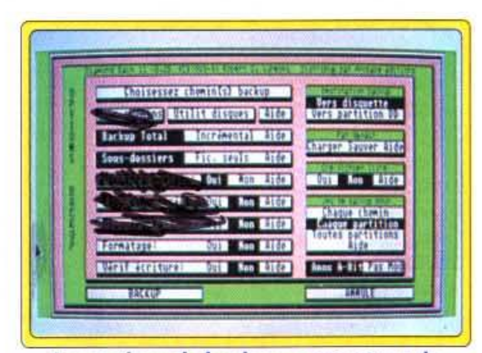
Jacques Harbonn

DIAMOND BACK II

Avant l'apparition de *Diamond Back II*, sauvegarder un disque dur sur *ST* était une opération complexe et délicate. Les nombreuses options de ce nouveau soft et un trio d'utilitaires annexes facilitent encore la tâche. Un logiciel que devrait acquérir immédiatement tout possesseur de disque dur sur *ST* !



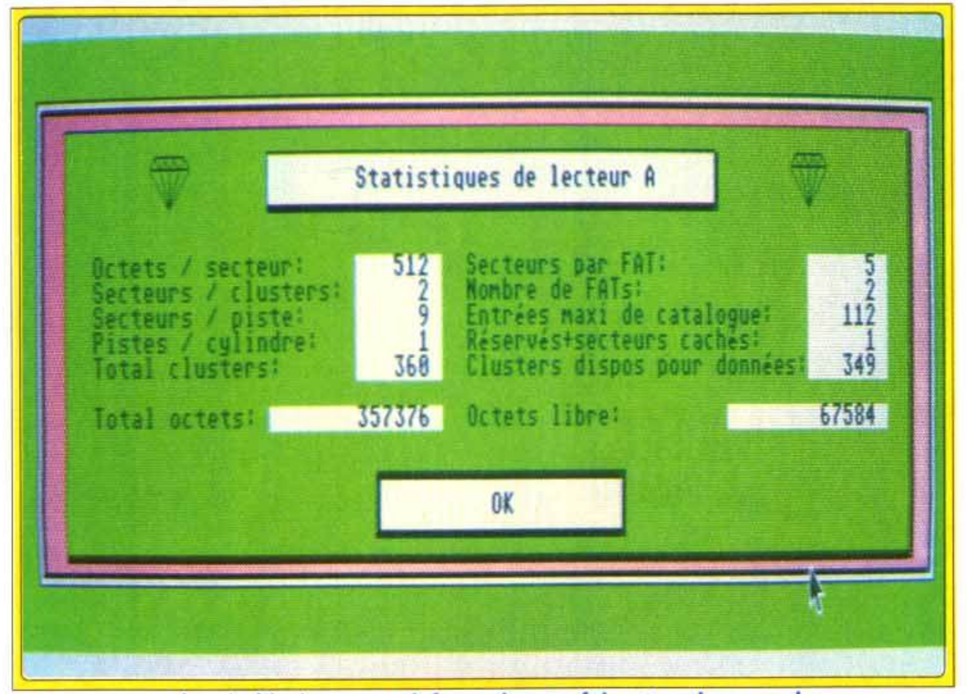
Tout utilisateur « sérieux » d'*Atari ST* se trouve un jour ou l'autre dans l'obligation d'acquérir un disque dur. Mais si ce support offre une capacité et une vitesse de transfert bien supérieures à celles d'une disquette, il est en revanche plus fragile et oblige à des sauvegardes régulières pour ne pas perdre d'un seul coup le fruit de



Les options de back-up permettent de configurer entièrement selon vos goûts.

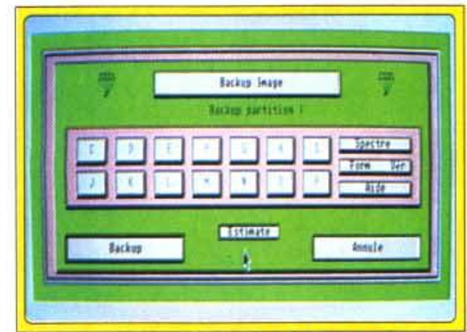
plusieurs mois de travail. Il existait déjà plusieurs utilitaires de back-up sur cette machine, mais celui que nous vous présentons aujourd'hui les surclasse largement. *Diamond Back II* combine en effet une formidable richesse d'options, une utilisation très intuitive grâce à l'interface GEM, une aide en ligne pour chaque fonction, le tout allié à une grande vitesse de travail et une excellente sécurité d'emploi. Le logiciel travaille de deux manières distinctes. Le back-up « image » sauvegarde l'ensemble des pistes utilisées d'une partition, sans possibilité ici de filtrage des fichiers. En revanche, il permet aussi de sauvegarder des partitions *Spectre* (l'émulateur *Mac* du *ST*). Le back-up « fichiers » offre, lui, un éventail de choix impressionnant. Vous pourrez ainsi sauvegarder tout ou partie d'une ou plusieurs partitions. Les choix s'effectuent à différents niveaux : choix des partitions elles-mêmes, choix des chemins, possibilité d'exclure ou d'inclure des chemins ou des masques additionnels. Ces masques acceptent les jokers classiques de GEM (« * » et « ? »), ainsi que les jokers du système Unix, complémentaires des précédents. D'autres options sont encore disponibles : cryptage des fichiers pour une protection sûre de vos


KILLERBALL
Si vous voulez vraiment de l'action ...
Je vous attends !
MICROIDS
Dans l'arène de KILLERBALL les équipes les plus déterminées à vaincre, quelque soient les moyens, sont prêtes à vous affronter dans des matchs où les règles sont simples :
SEULE LA VICTOIRE COMPTE.
Plus vous progresserez, plus vos adversaires seront impitoyables, 24 équipes plus sauvages les unes que les autres sont prêtes à vous affronter, ou plutôt à vous anéantir sous les hurlements des foules déchainées.
Seuls les plus courageux d'entre vous arriveront au niveau ultime: La Ligue Elite...ou tout devient possible, et surtout le pire...
KILLERBALL pour un ou deux joueurs simultanés qui veulent vraiment de l'action...
FULL TIME
35 - 02
Atari ST/STE-Amiga 500/500+/2000-PC-Amstrad CPC6128
MICROÏDS
58,chemin de la Justice 92290 CHATENAY MALABRY TEL (1)46 32 24 35



Vous pourrez obtenir d'intéressantes informations en faisant analyser par le programme la structure de la partition désirée.

données, compression (qui permet de gagner de la place mais prend en revanche plus de temps), formatage des disquettes d'arrivée selon différents formats (avec gestion complète des lecteurs 3"1/2 haute densité), division des fichiers trop importants pour tenir sur une seule disquette ou sur la place restante et, enfin, vérification après écriture pour une sécurité totale. Cette sauvegarde peut s'effectuer sur disquette ou sur une autre partition de votre disque dur. Les disquettes obtenues sont d'ailleurs au format GEM, les fichiers étant donc exploitables directement à partir du bureau (excepté bien entendu pour les fichiers scindés en deux). D'autres aides sont encore proposées : création d'un fichier liste explicitant le contenu de chaque disquette ou d'un fichier validation détaillant les attributs de chaque fichier (y compris sa somme de contrôle, ce fichier pouvant d'ailleurs être mis à profit pour vérifier qu'aucun fichier n'a été corrompu), estimation du nombre de disquettes nécessaires, etc. Les sauvegardes complémentaires pourront s'effectuer soit en se basant sur le bit d'archivage positionné pour tout fichier nouveau ou modifié (TOS 1.4 et au-dessus seulement), soit en utilisant la date et l'heure de création des fichiers (il faut alors disposer d'une horloge permanente ou mettre à l'heure le bureau avant chaque cession de travail). La restauration totale ou partielle dispose des mêmes choix que le back-up et peut s'effectuer en reprenant l'arborescence d'origine ou une autre, voire même s'effectuer sur une partition différente. Le programme travaille vraiment vite et bien et la sauvegarde régulière ne constitue plus une opération pénible. Trois autres utilitaires sont fournis sur la disquette. Le premier est un formateur très complet qui gère les lecteurs haute densité et permet aussi de formater au format MS-DOS (utile pour ceux qui n'ont pas un *STE*) ou dans un format compatible avec l'*Apple File Exchange*, ces deux formats restants ensuite bien entendu utilisables sur votre Atari. Le deuxième programme est un utilitaire de recherche d'un fichier, qui évitera bien des crises de nerf pour retrouver un fichier particulier sur un disque dur mal ordonné. Ces deux logiciels sont fournis en deux versions : programme ou accessoire de bureau, pour une meilleure flexibilité. Le dernier programme est une gestion de mémoire cache, qui accélère considérablement la vitesse de



Le back-up image travaille en mode piste et non pas en mode fichier.

lecture du disque dur ou des disquettes (le gain peut dépasser 100 % en accordant 128 Ko à cette mémoire cache). Le logiciel fournit aussi un spooler d'imprimante qui permet de travailler tout en imprimant un fichier, même volumineux.

En conclusion, *Diamond Back II* est un superbe logiciel de back-up de disque dur, complété d'utilitaires puissants et il devient quasi impossible de s'en passer une fois que l'on y a goûté (disquette Arobace pour *Atari ST, STE, Mega STE* et *TT* ; prix : E).

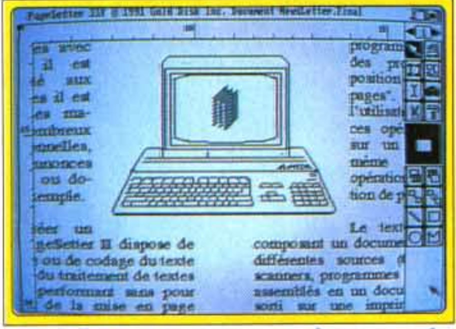
Jacques Harbonn

PAGE SETTER 2

Face aux deux poids lourds de la PAO sur *Amiga* que sont *Publishing Partner Master 2.1* et *Professional Page 2.0, Page Setter 2* est loin d'offrir des fonctions aussi puissantes. Pourtant, il n'est pas inintéressant et ses grandes facilités d'apprentissage et de mise en œuvre pourront le faire préférer pour de petits travaux.



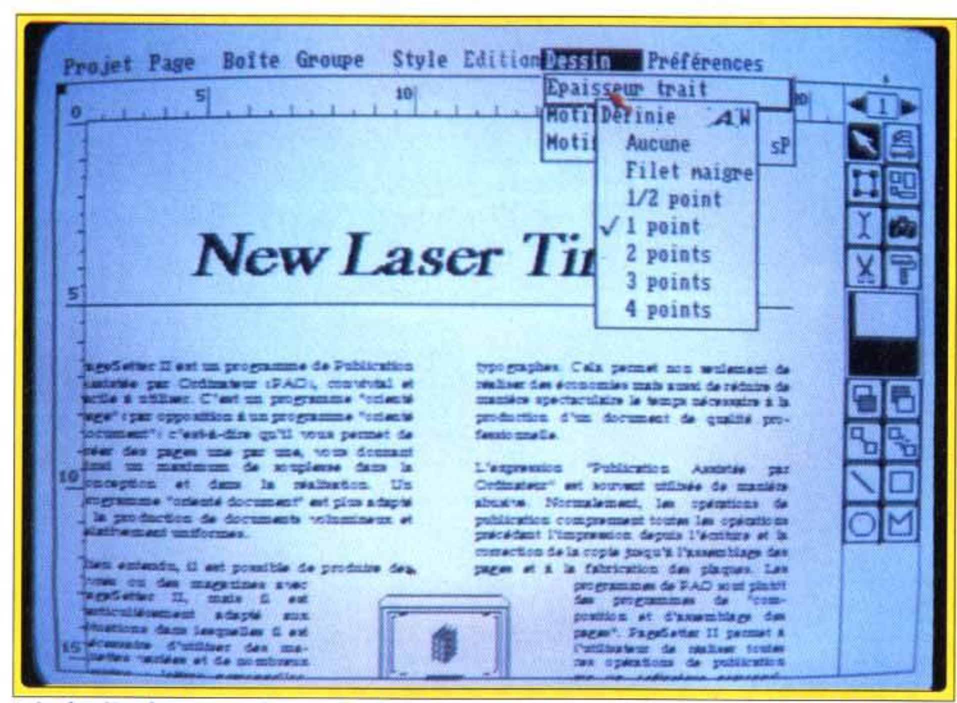
Si l'*Amiga* a longtemps été le parent pauvre des ordinateurs 16-32 bits (ce qui peut d'ailleurs paraître étonnant quand on connaît ses bonnes capacités graphiques), la sortie de *Publishing Partner Master 2.1 (PPM)* et de *Professional Page 2.0* (testés en comparatif dans *Tilt* 92) a mis un point final à cette lacune. *Page Setter* comble un créneau encore libre, celui de la PAO



L'habillage automatique est d'une grande simplicité d'utilisation.

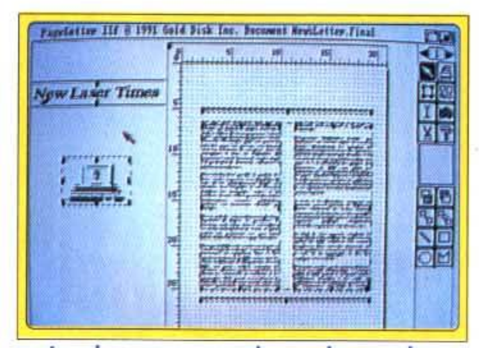
simple et facile d'usage, tout en offrant suffisamment de possibilités. Le programme nécessite un minimum d'un Mo de RAM pour tourner et une mémoire supérieure pourra être nécessaire pour charger des images de grande taille. L'installation sur disque dur s'effectue sans problème grâce au petit programme dédié, le logiciel n'étant d'ailleurs pas protégé. L'écran de travail reprend la disposition habituelle des logiciels de PAO, avec l'espace de travail à gauche et les icônes de manipulation et de dessin à droite. Cet espace de travail ne se limite pas à la seule page et il est parfaitement possible de coller sur le « bureau » des colonnes et des cadres en attente. Ces éléments pourront ainsi être facilement manipulés d'une page à l'autre et seront aussi sauvegardés avec votre travail. *Page Setter 2* est orienté page et non orienté document, ce qui facilite l'élaboration de pages uniques mais complique un peu la tâche pour des documents volumineux. Toutefois, l'usage d'un bureau pour poser des éléments ainsi que le chaînage des textes d'une page sur l'autre permet de contourner assez facilement les problèmes. L'élaboration et la mise en place des boîtes est facilitée par les règles, le rappel des coordonnées du curseur, la grille réglable,


DU JAMAIS VU...ULTRA RAPIDE...POLYGONES 3D...PHENOMENAL...
ROBOCOP™
3
...LES IMAGES SE PASSENT DE COMMENTAIRES
TM & © 1991 ORION PICTURES CORPORATION.
ALL RIGHTS RESERVED.
ocean®
SPECTRUM . AMSTRAD . COMMODORE . ATARI ST . CBM AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES
OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULEVARD BERTHIER · 75017 PARIS · TEL: (1) 47 66 33 26



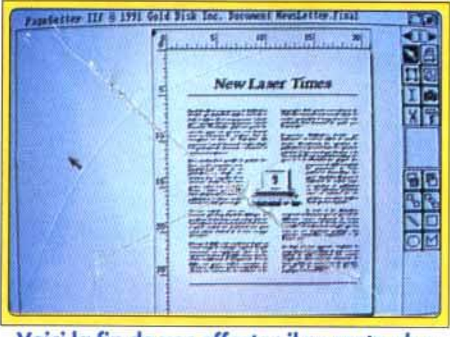
Loin derrière les ténors du marché, Page Setter 2 est cependant très agréable à utiliser pour de petits travaux.

l'ajustement automatique sur grille et la création automatique de colonnes et des cadres correspondants. Une fois créées, ces boîtes peuvent encore être facilement modifiées ou déplacées, une à une ou plusieurs simultanément. Comme vous le voyez, le programme se défend bien à ce niveau, d'autant que la mise en œuvre est très agréable. L'entrée des textes peut s'effectuer soit en frappe au kilomètre, soit en chargeant un fichier, les principaux formats étant supportés. On dispose de six polices (fontes Agfa Compugraphic) mais



Le « bureau » vous donne de grandes facilités pour stocker temporairement image, texte ou réserve.

les corps (hauteur des caractères) ne s'échelonnent « que » de 6 à 127 points. Certes, cela n'est déjà pas si mal, mais on est loin des 1 360 points de *PPM*. Les attributs ne sont pas non plus d'une grande richesse et *Page Setter 2* n'offre que les modes éclairés et ombrés en sus des attributs classiques, complétés toutefois d'un mode caractère rempli à l'aide de la trame de son choix. On regrettera aussi l'absence de césure automatique. Les outils de dessin (en mode vectoriel) sont limités à l'indispensable : droites, rectangles, cercles et polygones. Le



Voici la fin de vos efforts : il ne reste plus qu'à imprimer.

programme est en revanche capable d'importer n'importe quelle image au format. IFF, y compris en mode HAM, les images couleurs étant automatiquement converties en 16 niveaux de gris. Le logiciel dispose d'une gestion performante de l'habillage des images (le texte sous-jacent « s'écarte » pour laisser la place au dessin) mais, en revanche, il est possible de procéder à une quelconque rotation de texte ou d'illustration. La visualisation de votre travail est limitée à quatre types de grossissement (33, 50, 100 et 200 %), ce qui est toutefois suffisant dans la majorité des cas. L'impression est de qualité très honorable, même sur une banale 9 aiguilles, grâce à l'usage des fontes Agfa Compugraphic et de drivers précis (paramètres de la densité, de la résolution, des niveaux de gris et de la dispersion). La manuel (en français tout comme le logiciel) est clair, avec un chapitre d'initiation très didactique. En conclusion, si *Page Setter 2* ne peut prétendre aux mêmes capacités que les deux ténors que sont *PPM* et *Pro Page*, sa grande facilité d'usage constitue un « plus » pour qui veut sortir des documents peu importants. (disquettes Gold Disk pour Amiga 1 Mo. Prix : F).

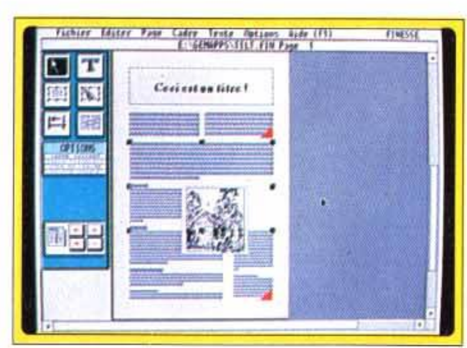
Jacques Harbonn

FINESSE 3.10

Logiciel de Publication Assistée par Ordinateur (PAO) déjà ancien, *Finesse* profite largement des améliorations apportées par cette nouvelle version. Facile d'utilisation, il fonctionne même sur un *PC* bas de gamme.



A côté des grands titres de la PAO existe un certain nombre de programmes aux possibilités plus modestes, à des prix nettement plus attractifs. *Finesse,* qui en est à sa version 3.10, fait partie de cette dernière catégorie. Destiné avant tout à réaliser des documents courts (quelques pages), ce programme propose un certain nombre d'options qui ne se trouvent généralement que sur des programmes haut de gamme. Fonctionnant sous GEM 3.0, il est basé sur l'utilisation des cadres. Ceux-ci peuvent contenir aussi bien du texte que des graphismes. Les principaux formats sont reconnus, comme *Wordperfect* pour le texte ou .PCX et .IMG pour les graphismes. Les dessins vectoriels, en revanche, sont ignorés. Les cadres peuvent, à la demande, suivre des « grilles », qui divisent la page verticalement et horizontalement. Cela permet de définir facilement des multi-colonnages complexes et d'insérer des blocs de texte ou des graphismes n'importe où dans la page. Cette méthode présente un inconvénient : les textes qui doivent être



Après avoir défini le paragraphe de vos textes, vous pourrez positionner les illustrations et préparer leur habillage.

répartis sur plusieurs cadres doivent être chaînés manuellement.
L'installation du produit est simple, et ce malgré le nombre important de disquettes (13 !). Un runtime de GEM est installé et le générateur de fontes *Fontware* de Bitstream est fourni, avec les polices équivalentes aux Helvetica, Times et Symbol. Cet utilitaire permet de produire des fontes écran et imprimante dans n'importe quelle taille, mais prend beaucoup de place sur le disque dur et se révèle d'un maniement assez complexe. La qualité des fontes obtenues est en

PC Engine
CORE
GRAFX
PUISSANCE 5

CORE
GRAFX
PUISSANCE 5

1290 Frs*

1 CORE + 1 JEU
+ 2 MANETTES +
1 ADAPTATEUR 5 JOUEURS

PC ENGINE GT ET SUPER GRAFX:
100% COMPATIBLES AVEC LES
JEUX DE LA CORE GRAFX

PC ENGINE GT
+ 1 JEU
2490 Frs*

SUPER GRAFX + 1 JEU
1490 Frs*

CD ROM + CORE PUISSANCE 5
3990 Frs*

CD ROM
2990 Frs*

CORE GRAFX + 1 JEU
999 Frs*

*Prix publics généralement constatés

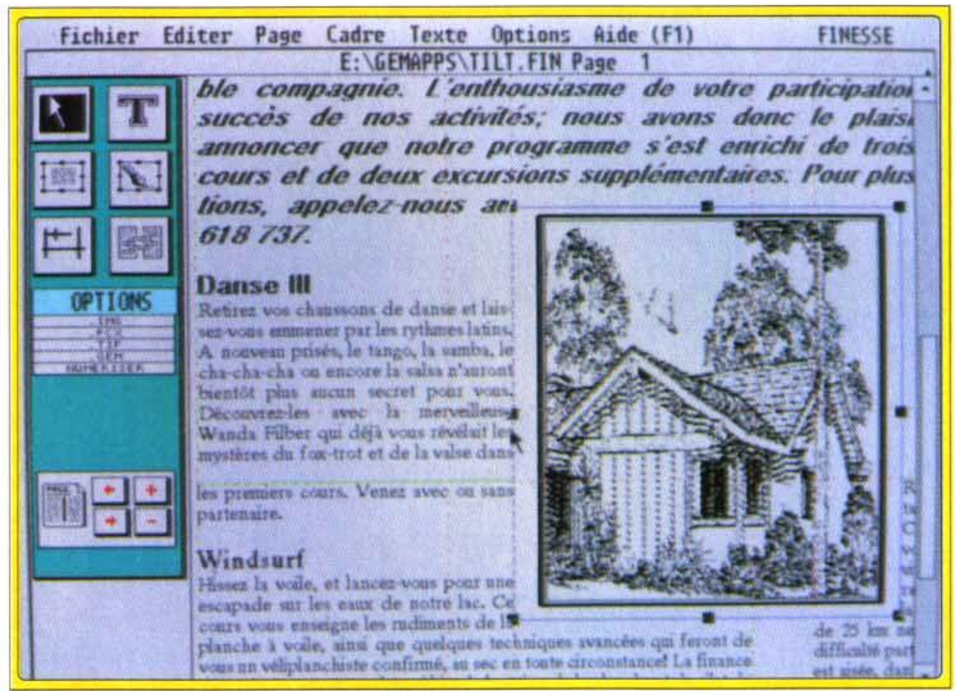


SODIPENG
-BP 2- 56200 LA GACILLY
Revendeurs:
Tél: (16)99.08.89.41 Fax: (16)99.08.82.67



SODIPENG

HOT LINE
(16)99.08.95.72
Pour connaitre toute
l'actualité PC Engine



L'utilisation des polices de caractère Bitstream permet l'obtention de textes variés et d'une lecture aisée. L'icône flèche, quant à elle, permet de déplacer et de modifier la taille des cadres apparaissant à l'écran.

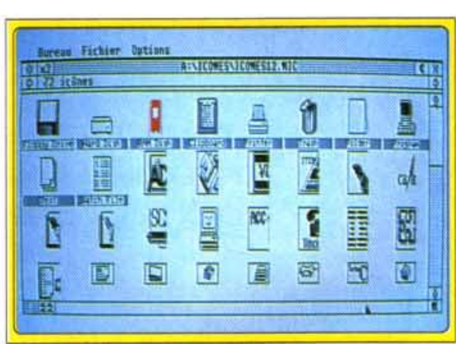
En vue zoomée, le texte apparaît : vous avez appelé le dictionnaire en ligne (dont les connaissances en herboristerie paraissent limités...).

revanche parfaite. Les polices Bitstream, célèbrespour leur qualité, peuvent ainsi être utilisées avec ce programme (et tout autre application GEM), mais il faut savoir que chaque police coûte plus cher que *Finesse*...
L'ergonomie est bonne, six icônes sur le côté droit de l'écran donnant accès aux différents modes de travail. La flèche permet de déplacer et de modifier la taille des cadres, le « T » de taper du texte, les deux cadres de créer respectivement des zones contenant du texte et des graphiques, les traits de ... tirer des traits et le dernier symbole de chaîner un texte entre plusieurs cadres. En fonction de l'option sélectionnée, un menu apparaît en-dessous de ces icônes. Quand vous tapez du texte, par exemple, vous avez accès aux options « Gras », « Italique », etc. Un correcteur orthographique est inclus, mais il est loin d'être parfait. Lent et peu performant, il sera avantageusement remplacé par le correcteur d'un traitement de texte. Le module de césure automatique, en revanche, couvre la plupart des besoins. En conclusion, ce produit est destiné à de la petite PAO. Il possède un certain nombre de qualités, dont les moindres ne sont pas son prix réduit et la possibilité de l'utiliser sur un *PC* bas de gamme (GEM, contrairement à Windows, se contente parfaitement d'un *PC/XT* CGA ou Hercules !). En revanche, l'utilisation d'un traitement de texte est conseillé, car la frappe sous *Finesse* est assez lente et les touches de sélection ou de déplacement spécifiques à ce programme déroutent un peu... (Disquettes Logitech pour *PC*) J.L.-J.

NEODESK 3

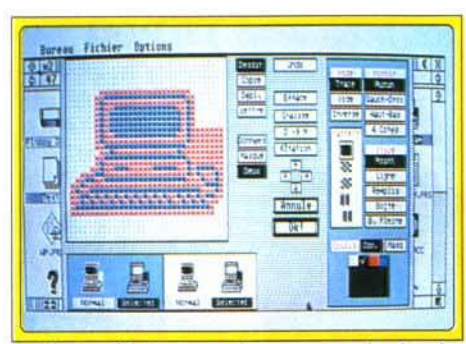
Si vous êtes possesseur d'Atari *ST* et lorgnez depuis un moment sur le remarquable bureau du *Mac*, *Neodesk 3* vous permettra de disposer de ses avantages sans pour autant abandonner votre cher *ST*.

Si le GEM des Atari *ST* est une interface graphique bien plus agréable d'emploi que le rébarbatif MS-DOS des *PC*, on est pourtant loin des facilités du bureau des *Mac*. *Neodesk 3* vous propose de disposer de ces avantages sans pour autant changer d'ordinateur. Le programme peut être soit lancé à partir du bureau, soit démarré automatiquement au boot. Ce qui frappe d'emblée, c'est la variété des icônes qui permettent de retrouver au premier coup d'œil le type de fichier que l'on cherche. Nous reviendrons un peu plus loin sur ces icônes. *Neodesk 3* dispose d'un clipboard, bien utile pour stocker temporairement fichiers et programmes. Tout comme le *Mac*, il est possible de poser sur le bureau les programmes dont on se sert le plus souvent pour ne pas avoir à les rechercher au sein d'une arborescence plus ou moins complexe. Autre innovation : on peut prendre quelques notes directement sur le bureau. Bien que la gestion d'ensemble des fenêtres se rapproche beaucoup de celle de GEM, il existe cependant quelques différences dont certaines ont leur importance. La première est que la plupart des opérations disposent d'un raccourci clavier. Les fenêtres offrent à la manière des *Amiga* un bouton d'envoi à l'arrière-plan, qui s'avère bien pratique lorsque de nombreuses fenêtres sont ouvertes simultanément (jusqu'à 7 sous *Neodesk 3* alors que le bureau classique est, lui, limité à 4 fenêtres). Il existe aussi un bouton permettant de dupliquer la fenêtre en cours, utile lorsque l'on travaille sur plusieurs dossiers par exemple. La sélection des icônes passe toujours par le classique rectangle élastique, mais sa création n'est plus ici limitée aux seuls déplacements vers le bas et la droite. Un bouton permet d'ailleurs de sélectionner l'ensemble des fichiers d'une fenêtre en une seule opération. Il est encore



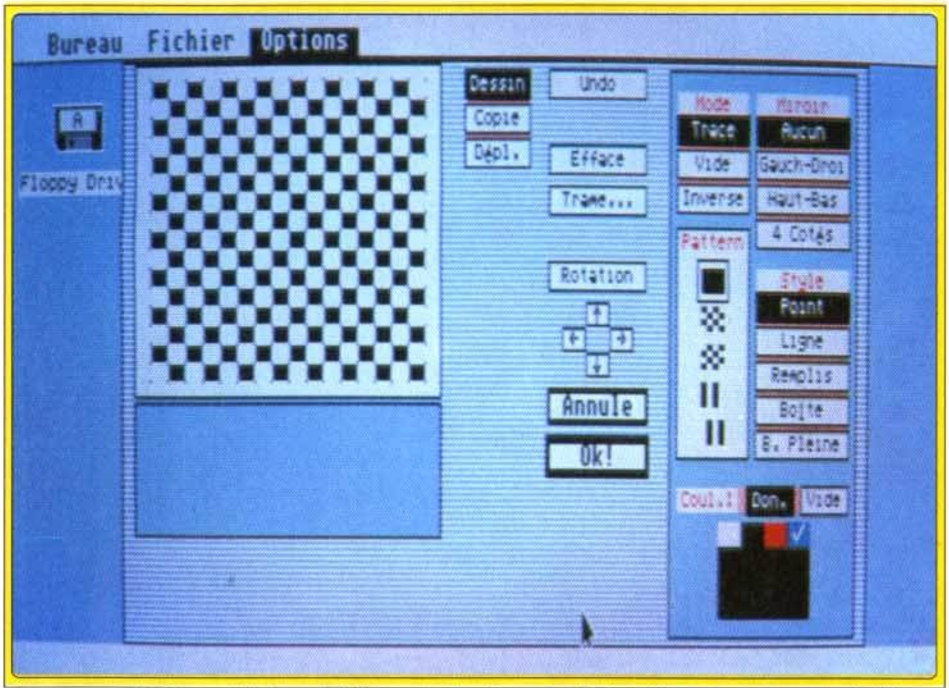
Les icônes sont variées et sont toutes redéfinissables.

possible de diviser horizontalement une fenêtre, chaque partie disposant alors de ses propres ascenseurs. En revanche, les ascenseurs horizontaux ont disparu, ce qui est bien dommage. Outre les tris habituels, *Neodesk 3* propose l'affichage sans tri (selon l'ordre d'enregistrement des fichiers), ce qui se révèle utile pour les programmes du dossier « Auto », dont certains doivent être exécutés avant les autres. On dispose en outre d'une possibilité de filtres, ceux-ci acceptant les jokers standards « * » et « ? ». L'affichage en mode texte est



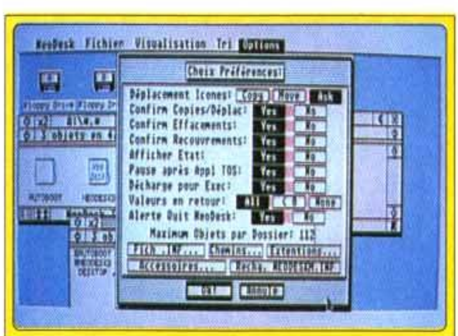
L'éditeur d'icônes est d'un usage très simple.


DEUTEROS
Ecrans Amiga
DEUTEROS, LE 4ÈME MILLÉNAIRE . . .
Près de mille ans se sont écoulés depuis que les colons de la lune sont venus repeupler la Terre à la fin de Millennium 2.2. Aujourd'hui, leur objectif est de repartir à la conquête de l'espace. Vous êtes le superviseur de cette énorme opération. Pour ce faire une base spatiale a été construite; Earth City où un immense réseau de système de contrôle vous permettra de superviser la recherche, le forage des gisements de matières premières, la construction des engins spatiaux pour repartir à la conquête de l'univers. Vous êtes à proximité de l'espace . . . Qu'est-ce qui vous attend? Que se passe t'-il sur les autres planètes depuis le retour des hommes sur Terre? Vous allez bientôt le découvrir!
Disponible sur Amiga & Atari ST en Août
ACTIVISION
Copyright © 1991 IAN BIRD



Tout comme l'éditeur d'icônes, l'éditeur de fonds est facile à utiliser. Vous pouvez d'ailleurs remplacer ce fond par une image de votre choix, en monochrome comme en couleur.

complété de deux options : multicolonnage et fonte réduite pour afficher plus de texte simultanément. La fonte système peut être remplacée par une autre au choix, un utilitaire se chargeant de la conversion des fontes *Mac*. Chaque fenêtre peut avoir ses propres critères de sélection. Les options de formatage d'une disquette sont plus complètes : 40 à 82 pistes, 9 ou 10 secteurs et format twisté (entrelacement des pistes pour accélérer la lecture). De plus, ce formatage commence par la fin, ce qui permet de récupérer une disquette en cas d'erreur (le



Les options de configuration sont beaucoup plus complètes que celles du TOS.

catalogue et la FAT se trouvent en effet au début de la disquette). Les disquettes obtenues seront parfaitement lisibles sur *PC*, même formatées sur de vieux *ST*, ce qui n'est pas le cas normalement. *Neodesk 3* permet de modifier certaines des caractéristiques du bureau : changement du fond, remplacement de ce fond par une image et choix des icônes. Si vous ne trouvez cependant pas votre bonheur, rien ne vous empêche de récupérer celles du *Mac* ou de créer les vôtres à l'aide de l'éditeur intégré. La disquette fournit aussi quelques utilitaires complémentaires : poubelle récupérable à la manière du *Mac* et de l'*Amiga*, lancement automatique d'un programme GEM pour les machines équipées d'un TOS antérieur au 1.4, interpréteur de commandes à la manière du CLI de l'*Amiga*, etc. Loin d'être un simple gadget, *Neodesk 3* vous apportera un plus grand confort d'utilisation de votre *ST*, qui n'aura alors plus grand chose à envier au *Mac* à ce niveau (disquettes Arobace pour Atari *ST* ; prix : E). Jacques Harbonn



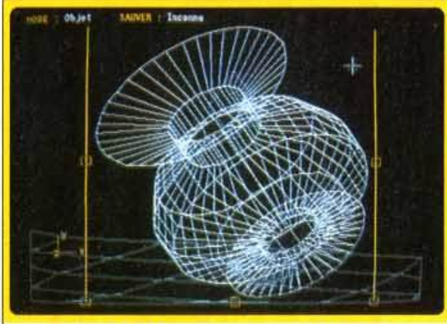
VOLUMM 4D 2.1

La nouvelle version de *Volumm 4D* confirme ce dernier dans le peloton de tête des modeleurs sur *Amiga*. Un bon choix.





Nous vous avions présenté dans *Tilt* 84 *Volumm 4D*, ce modeleur qui permet d'obtenir de superbes modélisations d'objets 3D, au prix toutefois d'un long travail et d'une configuration adéquate (3 Mo de mémoire pour des animations conséquentes et une éventuelle carte accélératrice pour diminuer les temps de calcul qui peuvent être importants). Les versions ultérieures avaient chacune apportées leur lot d'améliorations. Cette version 2.1 ne fait pas exception à la règle. Les outils de création 3D (polygone convexe, adjonction de points, zoom) sont désormais plus faciles d'emploi. Les objets



Volume 4D gère désormais HAM-E.

en rendu ß-Spline (ces courbes que l'on peut redéfinir en modifiant la position des points d'ancrage) ne comptent plus maintenant de frontières, ce qui pouvait poser un réel problème avec les versions antérieures. Cette version 2.1 dispose aussi d'un nouveau mode intermédiaire « phong » (le même que celui de Sculpt 3D). Ce mode est trois fois plus rapide que le ß-Spline et permettra dans une version ultérieure l'introduction du ray-tracing. Enfin, cette nouvelle version gère totalement la carte HAM-E. Cette nouvelle version conforte *Volumm 4D* dans le peloton de tête des modeleurs sur *Amiga* (disquettes Volumm pour *Amiga* 1 Mo minimum ; prix : G). Jacques Harbonn

DISCO-SCOPIE PRO 3.0

Editeur et copieur sur *Amiga, Disco-Scopie Pro 3.D* gagne en fluidité avec quelques améliorations.



Disco-Scopie est un éditeur de disquettes doublé d'un copieur pour *Amiga*, dont nous vous avions déjà parlé dans *Tilt* 73 et 75. Cette version *Pro* se présente exactement comme la précédente mais quelques améliorations se cachent au sein des menus. L'éditeur peut désormais travailler soit sur des disquettes classiques *Amiga*, soit sur des disquettes au format MS-DOS. Pour les disquettes *Amiga*, il est possible d'ignorer la validation pour celles qui offrent un format original (évitant ainsi le message d'arrêt de l'AmigaDos). A l'inverse, vous pourrez valider vos disquettes au sein de cet éditeur. La plus grande amélioration consiste dans l'apport des macros, disponibles aussi bien pour l'éditeur que pour le copieur. En conclusion, si cette nouvelle version ne constitue pas une véritable révolution, son utilité est incontestable pour tous les curieux désireux d'en savoir davantage sur leurs disquettes ou pour les malheureux qui désirent récupérer le maximum de données après un crash (disquette Esat pour *Amiga* ; prix : F). Jacques Harbonn

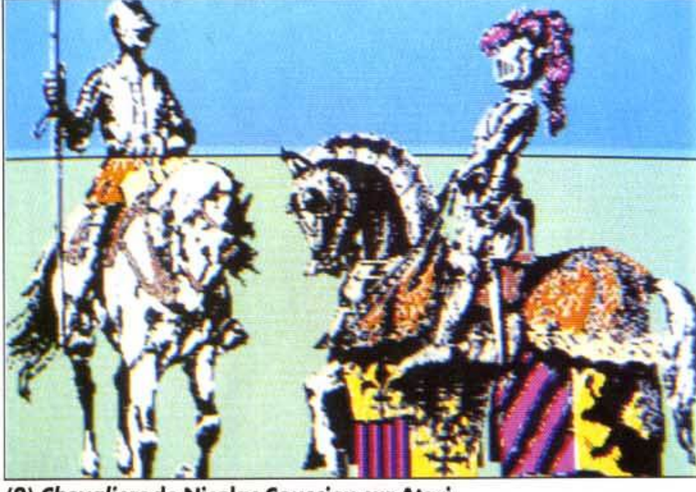
COMMENT CREER UN DESSIN SUR ORDINATEUR

Jérôme Tesseyre

Cette nouvelle rubrique s'adresse à tous les fanatiques de dessins sur écran. Elle a pour but de publier de nombreux dessins originaux faits sur tous types de machines et vous permettra peut-être de présenter à un large public « d'amateurs éclairés » vos créations.



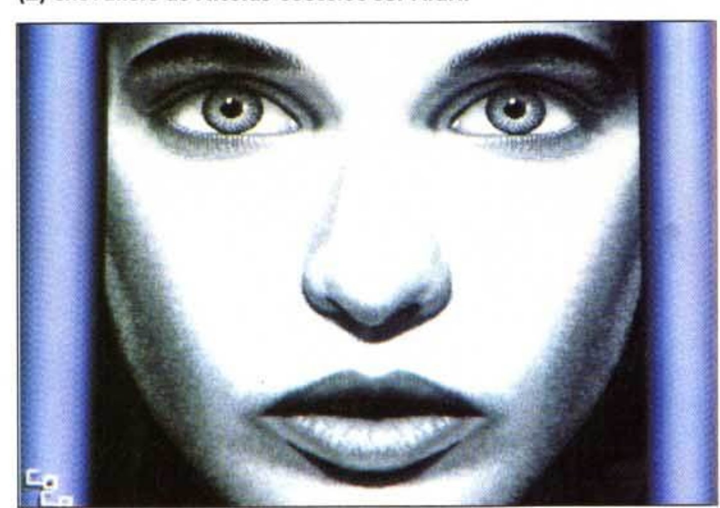
(1) *Spectral* de Xavier Marquis sur Atari.



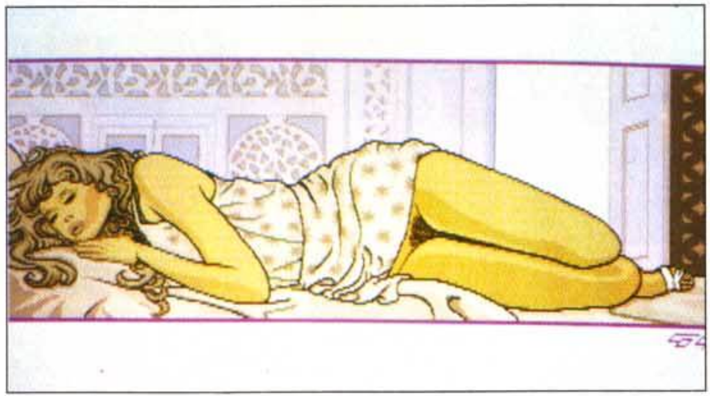
(2) *Chevaliers* de Nicolas Coussieu sur Atari.



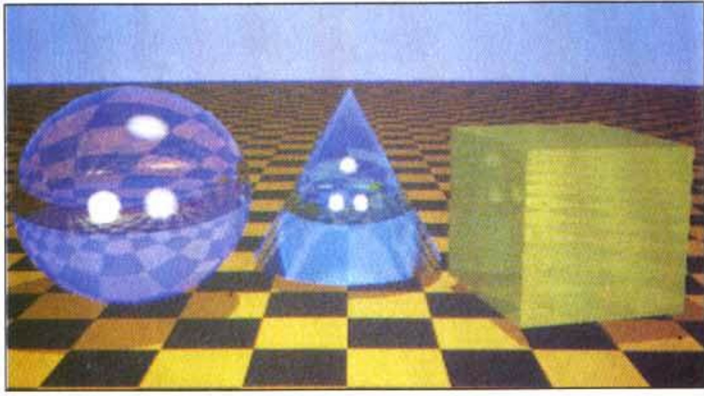
(3) *Gémeaux* de Christophe Blassel.



(4) *Visage* de Fabrice Hellous sur Amiga.



(5) *Lady* de Fabrice Hellous sur Amiga (encore lui !).



(6) *Volumes* de Maxime Berna sur Amiga.



Tintin, de Didier Casolaro sur Amiga.



Surf, de Fabrice Lemire sur Amiga.



Martien, de Julien Garnier sur Amiga.



Joystick, de Nicolas Coosieu sur Atari.

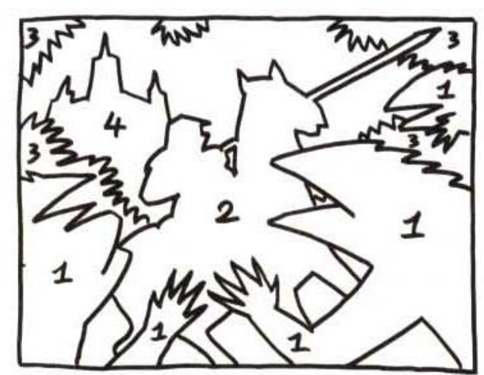


Dragon Ball, Christophe Blassel sur Amiga.

Quelle que soit la technique utilisée pour faire un dessin, il est nécessaire de passer par des étapes de préparation. Trouver un point de départ est primordial.

Premiers conseils

S'il s'agit d'illustrer un thème, ce qui est le cas de notre concours, le point de départ est tout trouvé. Qu'allez-vous dessiner ? Un chevalier tout d'armure vêtu, une scène futuriste de la vie sur Mars, un sportif en pleine action ? Si vous n'êtes pas très expérimenté, choisissez plutôt quelque chose de simple pour commencer.



Optez pour une idée qui vous inspire. N'oubliez pas que vous allez devoir passer plusieurs heures à la mettre en image. Imaginons donc un passionné du moyen-âge qui se décide pour le chevalier. Une banale feuille de papier va lui servir à noter ce que ce chevalier évoque. En effet, dessin sur ordinateur ou pas, le papier est indispensable pour fixer rapidement les idées. En notant librement les idées associées au mot chevalier, on obtient dans le désordre des éléments qui pourront être utilisés : chevalier (évidemment !), cuirasse, cheval, épée, combat, ennemis, château, ruines... A chacun de compléter selon son inspiration.

• DESSIN 1 Bon rendu de l'ambiance brumeuse de ce marais traité dans des camaïeux de couleurs pastel pour le fond. Le personnage inquiétant se détache bien grâce à l'emploi de couleurs sombres.
• DESSIN 2 Comment faire du neuf avec du vieux ? Utilisez d'anciennes gravures et coloriez les avec votre micro. Résultat garanti.
• DESSIN 3 Bonne utilisation de la fonction symétrie pour le dessin. Les modelés et reflets sont redessinés après.
• DESSIN 4 Très belle digitalisation de photo en niveaux de gris et utilisation de la symétrie qui donne à ce visage un regard étrange.
• DESSIN 5 Superbe dessin d'une belle endormie digne de Mucha. Exemple de dessin au trait réussi. Le fond se détache bien grâce à l'utilisation de traits pâles. Superbe.
• DESSIN 6 Voici une très belle illustration des possibilités d'un micro et d'un bon logiciel de ray-tracing. Dessin rigoureusement infaisable avec des moyens traditionnels, mais attention aux temps de calcul.



Documentation

Le sujet à illustrer est maintenant bien arrêté. Reste à savoir comment il va être dessiné. C'est le moment d'aller retourner sa bibliothèque pour se fournir en documentation. Toutes les images qui se rapportent au sujet sont bonnes à prendre. Cette documentation, aussi disparate soit-elle (photos, BD), sera d'une aide précieuse pour trouver les détails exacts qui viendront enrichir le travail. Une image de BD fournira la silhouette du cheval, une photo de guide touristique les détails d'un château médiéval, une reproduction de tableau ancien les moindres replis d'une armure. Quant à l'ennemi du chevalier, rien n'empêche de le dénicher dans un livre sur les animaux, à la rubrique reptile. Attention, il ne s'agit pas ici de copier servilement toutes ces images pour les assembler en un patchwork bancal, mais de s'en inspirer pour arriver à ses fins.

Des croquis...

Ici commence à proprement parler le travail de dessin. Là aussi, impossible de se passer de papier, de calque, de crayons et de gomme pour faire des croquis rapides. N'hésitez pas à noircir du papier ! Le but à atteindre maintenant, c'est l'organisation générale de l'image, les grandes lignes. Dessinez vite sans chercher les détails, pour donner la sensation de mouvement. Stylisez les éléments que vous manipulez, décomposez-les en volumes simples

Décomposez chacun des éléments de l'image en volumes élémentaires.

pour en comprendre la structure. Jouez avec des volumes, tels que cubes, parallélépipèdes rectangles, sphères, cônes et pyramides tronqués ou non.
Le cheval, par exemple, peut être formé d'une sphère pour la croupe, d'une autre pour les épaules et le poitrail, d'un cylindre pour le corps, d'un autre pour la tête,d'un tronc de cône pour le cou, etc. C'est par la manipulation de ces solides simples que l'on parviendra à donner l'impression de volumes. Le cheval aura un peu l'apparence d'un cheval-robot, mais il

aura au moins l'indéniable qualité d'être solidement bâti. Cette impression de raideur disparaîtra dans les phases ultérieures du travail. Ce sont ces croquis qui définiront aussi les différents plans de l'image. Cette construction de l'image par plans successifs donnera l'effet de profondeur. On peut envisager de situer un ennemi reptiloïde au premier plan, le cheval monté par le chevalier brandissant son cimeterre au deuxième plan et, au troisième, la silhouette du château tout hérissé de créneaux et de tourelles. Il serait illusoire de prétendre que



ces quelques simples principes accoucheront à tout coup d'un chef d'œuvre immortel. Mais c'est bien dans ce sens qu'il faut s'exercer.
A cette étape du travail, le dessin a commencé à prendre forme. Les intentions principales sont définies et les grandes masses sont mises en places. C'est le moment d'entrer un peu plus dans les détails. La documentation rassemblée va maintenant faciliter la tâche. Inutile de surcharger le dessin de détails inutiles et compliqués : cela risque de nuire à la lisibilité et d'aller à l'encontre des grandes lignes de force de l'image. Chaque détail doit apporter quelque chose. Même pour le dessin des détails, il est préférable de procéder par assemblages de volumes simples.
Une fois que les lignes composant le dessin sont précisées et modulées, on passe aux ombres et aux problèmes d'éclairage. Les masses d'ombre sont définies par des grisés légers au crayon, pour donner du relief.
Le dessin préparatoire est maintenant terminé. Il doit être précis pour obtenir un bon résultat lors du passage sur l'ordinateur.

Les bonnes astuces de JT

Comment, sans tablette graphique, ni scanner, ni caméra, transférer un dessin du papier au micro ? Voici un truc très utile, simple et quasi gratuit.
Découpez un film transparent à la taille de votre écran. Après y avoir défini l'espace utile de travail de l'écran, vous décalquez votre dessin préparatoire avec un feutre fin noir sur ce rhodoïd (c'est l'appellation technique du film transparent). Si le dessin préparatoire n'est pas de la taille du rhodoïd, la mise à l'échelle pourra se faire aisément avec une photocopieuse munie des possibilités d'agrandissement et de réduction. Ceci fait, vous fixez le rhodoïd sur votre écran à l'aide de ruban adhésif.
Il ne vous reste plus alors qu'à repasser les traits de votre dessin avec la souris en utilisant les outils de tracés de l'ordinateur (le tracé en lignes brisées par exemple) et à fignoler votre chef-d'oeuvre dans la fonction loupe.
Un trait d'un pixel d'épaisseur manque un peu de corps. Un trait plus épais donne aussitôt plus de relief. Aussi rudimentaire que puisse paraître ce processus, il permet d'obtenir de bons résultats, pour peu que le dessin ne soit pas trop compliqué.
Pour ceux qui ont la possibilité d'utiliser un scanner ou une caméra, le problème sera résolu en un clin d'œil. L'utilisation d'une caméra permettra de recadrer aisément un dessin avec l'emploi du zoom, mais un éclairage régulier de la surface du dessin posera quelques problèmes. L'emploi d'un scanner s'avère très pratique du fait de ses possibilités d'intervention sur l'épaisseur du trait.
L'image ainsi transférée, numérisée par scanner ou caméra, sera de toute façon toujours à retoucher, des pixels indésirables ne manquant pas d'apparaître.
La tablette graphique est aussi un excellent outil pour effectuer ce passage du dessin sur papier vers l'écran. On procède en fixant le dessin au format sur la tablette, puis on repasse les contours avec un stylet. C'est l'outil qui se rapproche le plus d'un outil traditionnel de dessin.

Travail sur écran

Le dessin est maintenant sur l'écran. Un dessin au trait est idéal, pour sa clarté graphique et pour la commodité d'utilisation de la fonction remplissage du micro. Mais attention, il faut prendre garde à ce que toutes les surfaces qui composent le dessin soient bien fermées et serties d'un trait, faute de quoi, lors de la phase de remplissage, des surfaces qui doivent être colorées différemment se verraient attribuer la même couleur.
Protéger la couleur du trait avec la fonction masque, pour ne pas le remplir par inadvertance, est indispensable. Cette étourderie peut être extrêmement destructrice, surtout si le trait a plusieurs pixels d'épaisseur, car la fonction *undo* n'est pas toujours efficace dans ce cas. Une couleur spéciale, qui ne sera utilisée nulle part ailleurs dans le dessin, doit être attribuée au trait. Cela permet de garder intact le trait de contour. Si vous avez peu de couleurs à votre disposition, ayez soin de les économiser. Si deux bleus presque identiques sont utilisés, vous pouvez peut-être n'en utiliser qu'un seul.
Organisez votre palette en une série de petits dégradés de trois ou quatre couleurs. Prenez les couleurs moyennes de ces petits dégradés pour remplir les surfaces de base. Par exemple, le cheval sera rempli avec la teinte moyenne de brun, les parties dans l'ombre seront traitées avec la teinte foncée, les parties dans la lumière avec la teinte claire. Utilisez un petit dégradé par objet, de sorte qu'à la fin, si vous voulez modifier les couleurs d'un objet, vous en ayez la possibilité sans altérer les couleurs d'un autre.
Les contours et les couleurs, traitées en aplats, sont maintenant en place. Le dessin est presque fini, mais il est encore un peu plat, il a l'apparence d'un vitrail.

L'aérographe viendra donner du volume à vos aplats de couleurs.

Dernières touches

Votre dessin est constitué d'une série de surfaces colorées. Vous utiliserez la fonction masque pour travailler commodément dans chacune de ces surfaces, sans déborder. Donnez du modelé à ces surfaces en piquant dans la palette les teintes claires et foncées de votre couleur moyenne. La fonction aérographe pulvérisera une nuée de pixels, donnant ainsi une texture grouillante à votre image. Vous pourrez également traiter ces modelés par une succession de facettes de couleurs voisines.
Vous vous réfèrerez à votre croquis sur papier, où sont indiquées les zones d'ombre et de lumière.
Le dessin peut être considéré comme fini. Sauvegardez-le sur disquette. Deux sauvegardes valent mieux qu'une, sur deux disquettes différentes. Elles seront archivées, précieusement car ce sont vos originaux, pour être retrouvées facilement.
Si vous avez illustré un des thèmes de la rubrique, envoyez-nous une copie. Nous publierons votre chef d'œuvre s'il est réussi. Maintenant, c'est à vous de mettre en pratique tous ces conseils. A vos souris !

Jérôme Tesseyre

Envoyez-nous vos dessins !

Les thèmes soumis à vos fertiles imaginations sont au choix :
– un monstre effrayant ;
– un vaisseau spatial ;
– une créature de rêve ;
– une voiture de course ;
– un farouche guerrier.
Si l'énergie créatrice ne vous manque pas, vous pouvez illustrer plusieurs de ces thèmes. Soyez nombreux à nous envoyer vos œuvres sous forme de disquettes sans omettre de nous indiquer vos coordonnées et le mode de chargement de vos chefs d'oeuvres (logiciels et ordinateurs).
Envoyez-nous vos dessins à :
TILT MICROLOISIRS
Paint Box/Jérôme Tesseyre,
9-13,rue du Colonel-Avia,
75754 Paris Cedex 15.

dossier

Micro + Ca

Réalisez

Nous vivons actuellement l'avènemen son et de l'image, tous deux créé Chaque jour, cette évolution irréversibl et de problèmes. La mutation mêm numérique ajoute encore au tumulte e subissons les réalités de cette efferves faire avec u

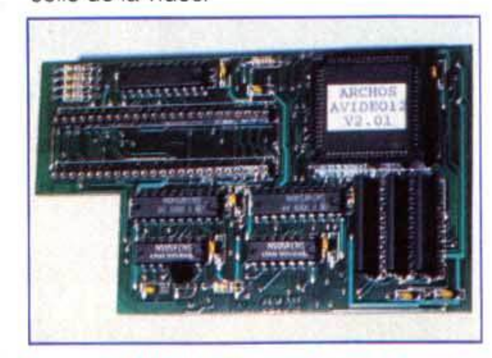
La micro et la vidéo participent d'une même technologie de pointe et ont conquis nos racks télévisuels au même moment. Il était naturel qu'elles s'associent. Ce mariage pose cependant de nombreux problèmes et le contrôle de l'image par un processeur ne trouve pas de solution simple et pratique. Il faudra compter avec les incompatibilités entre deux mondes semblables en apparence mais jusqu'ici sans connexion.

La première application micro-informatique à la vidéo est de recopier sur un magnétoscope de salon des dessins ou des animations réalisées grâce à un ordinateur. Malheureusement, aucun micro n'est actuellement fourni d'origine avec une sortie vidéo directe.

Si l'on y regarde de près, chaque constructeur de micro possède son propre format de signal de sortie vers le moniteur, souvent bien loin de celui de la vidéo, relativement standardisé. La différence la plus contraignante est celle du déroulé temporel. En Europe, une image vidéo est composée de deux demi-images **entrelacées,** affichées alternativement tous les 50e de seconde. Elles possèdent 312 et 313 lignes et sont nommées respectivement **trame** paire et trame impaire. Ces deux trames composent l'image finale de 625 lignes, qui est disponible tous les 25e de seconde.

Seul l'*Amiga* de Commodore est capable de fournir d'origine un mode graphique entrelacé comparable à celui de la vidéo. La gamme Atari ne connaît que le mode non entrelacé, donnant une image de 624 lignes (deux trames paires). Dans le cas de l'*Amiga* en mode entrelacé, un simple **encodeur** transforme les signaux RVB (Rouge, Vert et Bleu) de la machine, en Pal ou en Secam (il faut compter environ 1 500 F pour un encodeur de qualité correcte, les modèles professionnels pouvant atteindre plusieurs dizaines de milliers de francs). L'image ainsi codée peut être enregistrée proprement sur un simple magnétoscope. L'écran Atari en basse et moyenne résolution peut, lui aussi, être enregistré par le biais d'un simple encodeur, mais seulement en 624 lignes, rendant tout montage final de la cassette illusoire.

Pour le *Mac*, le *PC* ou l'Atari en haute résolution, le problème est nettement plus délicat, car leur vitesse de balayage (nombre de trames par seconde) est plus élevée que celle de la vidéo. Cela peut être résolu par l'utilisation de mémoire de trame, où l'on enregistre de façon numérique une trame entière ou partielle. Il suffit ensuite de relire cette mémoire à une vitesse comparable à celle de la vidéo.



La carte AVidéo 12 transforme n'importe quel Amiga, même le modèle 500, en mini-palette graphique. Elle affiche des images d'une résolution supérieure à 700 x 580 en 4 096 couleurs. Plusieurs logiciels de dessin, notamment TV-Paint, en tirent profit. Son prix est inférieur à 2 400 F.

Les cartes graphiques vidéo constituent la dernière solution. Réservées aux plus fortunés, elles permettent d'afficher des images de 8 à 24 bits (de 256 à un peu plus de 16 millions de couleurs) et sont directement asservies à une source vidéo. Seul l'encodeur final reste nécessaire. Il faut toutefois

Les définitions des mots apparaissant en caractères gras dans le texte sont regroupées en fin de cet article dans un glossaire.

mescope :

votre film

du multimédia, osmose parfaite du et orchestrés par l'informatique. nous amène sa part de solutions des standards vidéo vers le dans notre concret quotidien, nous cence. Mais que peut-on donc bien ordinateur ?

noter que ces cartes ne fonctionnent en général qu'avec des logiciels dédiés, et qu'aucun espoir d'animation en temps réel n'est laissé pour l'instant.

La carte graphique est la solution onéreuse à la capture d'écran PC.

Une image de ce type dépasse allègrement le méga-octet et nos malheureux micros ont vraiment du mal à effectuer les transferts nécessaires à l'affichage 25 fois par seconde. La solution viendra avec les compacteurs de données hardware qui réduisent la taille respective de chaque image, mais qui ne sont pas encore disponibles. A l'heure actuelle, pour créer une animation de qualité avec l'une de ces cartes, il faut posséder un système d'enregistrement image par image et seuls des systèmes vidéo onéreux offrent une telle possibilité.

D'un point de vue pratique, une solution basée sur *Amiga* présente le meilleur rapport qualité/prix. L'Atari, outre une légère incompatibilité, a un handicap notable : il est incapable de fournir une image recouvrant la totalité de l'écran. Les solutions sur *Mac* et *PC* font merveille dans le haut de gamme, mais leur coût reste en général excessif pour une application ludique. Infographistes ou vidéastes pousseront l'exigence plus loin, en voulant mélanger une image vidéo avec l'image de l'ordinateur. Pour eux a été créé le **Genlock.** Comme son nom l'indique, c'est un générateur verrouillé. Il génère des signaux de synchronisation pour l'ordinateur, verrouillés sur ceux de la source vidéo. Les deux images vidéo et informatique seront ainsi superposées dans le temps. La plupart des genlocks possèdent en interne des fonctions d'incrustation, qui rendent par exemple la couleur de fond de l'image informatique transparente, laissant ainsi apparaître l'image vidéo. Sur d'autres modèles plus sophistiqués, on peut aussi trouver des effets de fade, permettant de mélanger les deux images, de passer de l'une à l'autre, de produire des effets de **volet,** etc.

Le prix de ces genlocks dépendra de la machine. Il faudra investir environ 2 500 F (pour les premiers modèles) sur *ST* ou *Amiga*, et un minimum de 10 000 ou 15 000 F sur *Mac* ou *PC*. Là encore, c'est le prix de la mémoire qui fait grimper les tarifs.

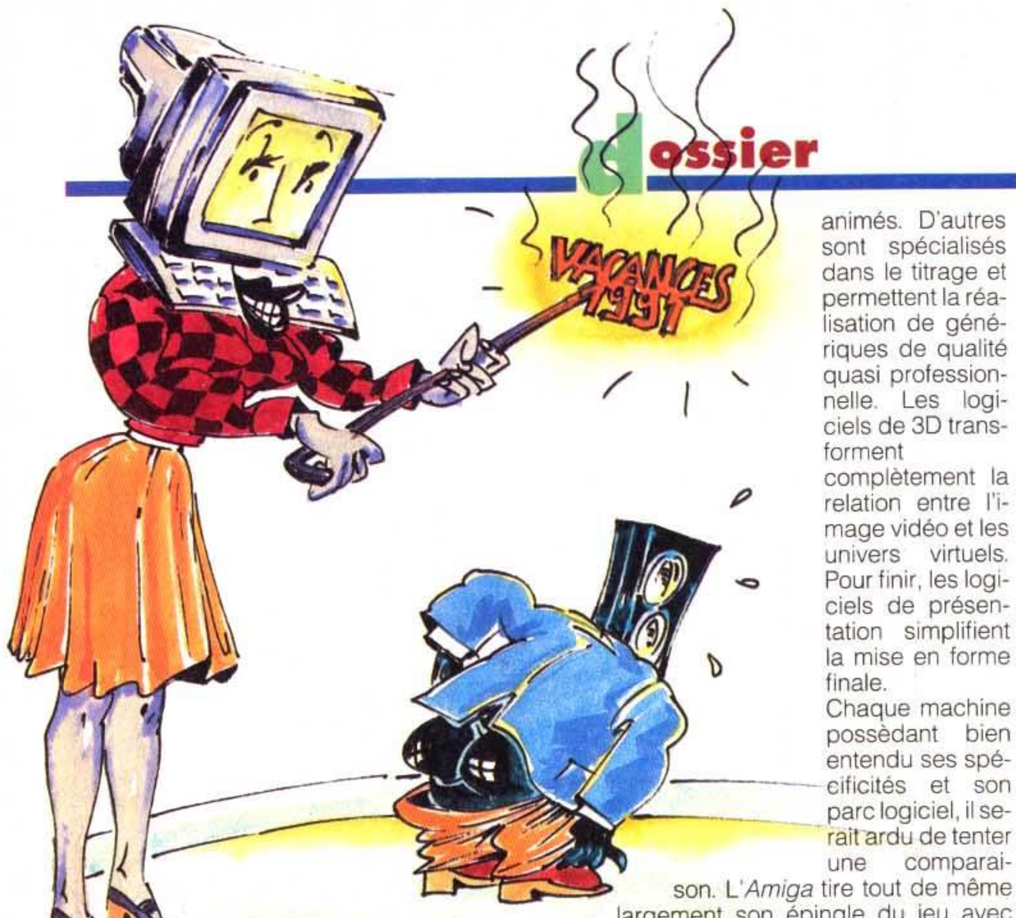
Les standards vidéo

En France, le standard vidéo de diffusion est le Secam. Votre magnétoscope est donc a priori capable d'enregistrer ce standard. Les constructeurs nippons ont préféré concevoir leurs gammes de produits autour du système de codage Pal, bien plus répandu en Europe. L'évolution du standard vers le YC (traitement séparé de Y, la lumière, et de C, la chrominance -ou couleur-), comme dans le cas du S-VHS et du Hi-8, nous rajoute encore une autre possibilité. Il va sans dire que les performances de ces matériels et leur prix sont sans commune mesure avec les équivalents en Secam. Un tel choix implique tout de même une opération de **transcodage** à partir du PAL ou du YC vers le Secam, si vous désirez relire votre cassette sur le magnétoscope du voisin. Cela signifie de plus une copie supplémentaire et ces deux opérations dégradent notablement la qualité de l'image. Il faut de manière générale réduire, pour ne pas dire éviter, une telle pratique.

Génération d'image

Votre matériel et sa cohérence fixeront vos premières limites. Prenons le cas où vous disposez d'un camescope enregistreur, d'un micro ordinateur avec un minimum de





mémoire et d'un petit genlock. Vous allez déjà pouvoir créer des réalisations vidéographiques. La fonction d'incrustation du genlock vous permet de composer des images résultant de la superposition de celles de la vidéo et de celles de l'ordinateur. A la manière du desktop publishing (PAO), les logiciels graphiques vont vous aider à « mettre en page » une production vidéo : c'est le « desktop video ». Vous pouvez bien entendu créer des œuvres uniquement infographiques.



Le CP 10 est un encodeur d'un excellent rapport qualité prix. Sur Amiga, il fournit un signal normalisé Pal ou YC. Simple d'utilisation, vous pourrez enregistrer graphismes et animations créés sur votre machine.

Le logiciel de dessin est l'outil principal. Il intervient de manière très diverse dans une réalisation vidéo. Il peut construire des pages de garde, des habillages ou des schémas divers, créer des bulles, faire un décor, un sous-titre, et même aborder le titrage. Certains logiciels de dessin offrent même des possibilités d'animation. Un logiciel d'animation spécialisé, tel que *Disney Studio*, contribue à l'élaboration de dessins animés. D'autres sont spécialisés dans le titrage et permettent la réalisation de génériques de qualité quasi professionnelle. Les logiciels de 3D transforment complètement la relation entre l'image vidéo et les univers virtuels. Pour finir, les logiciels de présentation simplifient la mise en forme finale.

Chaque machine possèdant bien entendu ses spécificités et son parc logiciel, il serait ardu de tenter une comparaison. L'*Amiga* tire tout de même largement son épingle du jeu avec une quantité impressionnante de logiciels vidéo. Le *Mac* et le *PC*, plus professionnels, disposent d'outils moins nombreux mais très performants. Malheureusement, leurs prix sont souvent dissuasifs. L'Atari, à l'inverse, offre des outils intéressants et bon marché, mais ses performances graphiques en réduisent l'intérêt.

Le seul point commun à la majorité des logiciels est d'imposer une configuration informatique relativement importante, contrainte due non pas spécifiquement à la vidéo, mais aux logiciels de graphisme eux-même. Les extensions mémoire sont bien souvent indispensables pour en profiter et un disque dur s'avère fort pratique pour stocker les fichiers d'images encombrants. Les adeptes des rendus 3D seront vite séduits par les gains de temps réalisés grâce à une carte accélératrice.

Saisie d'image

Il est souvent intéressant de pouvoir prendre une image venue de l'extérieur au lieu de la créer intégralement. Le monde informatique dispose déjà de différents périphériques : **tablette graphique, scanner** ou **digitaliseur.**

Un digitaliseur est capable de transformer une image vidéo en une image utilisable a posteriori par l'un des différents logiciels de dessin ou de traitement. Le signal de l'image vidéo est tout d'abord converti en un échantillon numérique. Il faut ensuite le transférer dans la machine avant de le convertir en un format compréhensible par un micro : Tiff, iff, pic, degas... Cette dernière étape est purement logicielle, contrairement aux étapes précédentes, plus « électroniques ». Le hardware varie considérablement en fonction de la machine et des exigences de résultat. La qualité de l'image finale dépend de la résolution et du nombre de couleurs ou de niveaux de gris voulu. La masse d'informations à transférer étant très importante, le temps nécessaire à ce tranfert devient vite un obstacle.



Le Vidi ST pour Atari contient une mémoire capable de saisir au vol une image vidéo sur deux. Une version plus lente est disponible pour l'Amiga et les compatibles PC.

Différentes solutions sont encore proposées, chacune avec ses avantages et ses faiblesses.

La plus ancienne est celle utilisée dans le *DigiView* de Newtek sur *Amiga*, ou le *Pro Digitizer* de Print-Technic sur *ST*.

L'image vidéo est parfaitement stable (caméra devant une photo), l'ordinateur vient lire à la vitesse qu'il désire et dans l'ordre qui l'arrange une portion d'image, recommençant plusieurs fois l'opération jusqu'à l'obtention de l'image complète. Plusieurs secondes sont nécessaires, pendant lesquelles le sujet ne peut bouger.

Intégrer des images extérieures nécessite des outils spécifiques comme le digitaliseur.

Pour utiliser de tel digitaliseur avec un magnétoscope, il faut que celui-ci possède un système d'arrêt sur image parfait, ce qui est loin d'être toujours le cas. Ce problème a conduit les constructeurs à faire évoluer le concept. Une trame de l'image vidéo est convertie et stockée directement dans une mémoire tampon, pour être relue ultérieurement par le micro. C'est le principe qu'utilise par exemple la gamme *Vidi* de la société Rombo, disponible sur *ST*, *Amiga*, ou *PC*. Suivant les machines, le transfert s'effectue en bloc à raison de 2 à 12 images par seconde. Il est important de noter que ces hardwares ne disposent que d'un seul convertiseur analogique/numérique et qu'ils ne peuvent fournir qu'une simple image en noir et blanc.

Pour obtenir de la couleur, il faut pratiquer l'opération trois fois, pour saisir chaque composante de couleur (Rouge, Verte et Bleue) de l'image vidéo. Il est indispensable de séparer au préalable chacune d'elles, séparation réalisée par un jeu de filtres



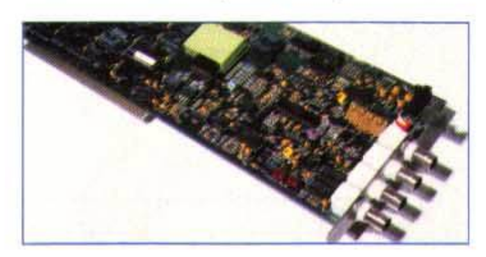
AIR-LAND-SEA
BATTLE ISLE
STRATEGY
Disponible sur AG-ST-PC
• Possibilité de jouer seul ou à deux simultanément
• Jeu accessible aussi bien aux débutants qu'aux joueurs confirmés
• Une stratégie plus poussée que celle du jeu d'échecs
• Différentes unités allant du fantassin au porte-avion
• 32 niveaux de jeu: 16 cartes dans l'option 1 joueur et 16 autres cartes dans l'option 2 joueurs plus 2 missions secrètes
Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente
MEGASTAR joystick
TOP MICRO NEWS
HITS
"L'utilisation est très simple, et le plaisir de jeu très grand. Battle Isle rentre dans cette catégorie de wargames / stratégie réussis et rares." - JOYSTICK
"Les graphismes sont parmi les meilleurs pour ce type de jeu et une excellente ambiance sonore accompagne le joueur... En bref, un logiciel qui tient toutes ses promesses." - GEN 4
"Jeu complexe, très visuel et facile à manier; Battle Isle place sous votre contrôle diverses unités terriennes, aériennes et navales pour un combat passionnant. C'est un petit bijou!" - TILT
Blue Byte
3615 UBI
UBI SOFT

colorés ou, mieux, par un filtre électronique. Si vous utilisez une caméra couleur Pal ou Secam, le codage crée un **moirage** sur l'image digitalisée. Il faut dans ce cas avoir recours à l'électronique qui fournit, outre un signal pur, des possibilités de réglages diverses.

Pour le travail en couleur, les numériseurs de la première génération se retrouvent sur un pied d'égalité avec ceux de la famille du *Vidi*. Il est par contre possible de leur ajouter une mémoire externe ou **Frame Buffer.** Dans ce cas, la qualité globale de cette association est nettement plus performante, le prix étant aussi nettement plus élevé. Le Frame Buffer n'est en fait qu'un gros numériseur avec sa propre mémoire et les constructeurs ont vite fait de le repackager sous forme de carte à placer dans la machine. C'est cette solution que l'on trouve principalement sur *Mac* et *PC*. Cette mémoire peut dans certains cas être partagée avec celle du micro, qui pourra donc directement la lire et même, sur certains modèles, y écrire. Cette technologie reste pour l'instant relativement onéreuse, mais préfigure des solutions de demain.

Le dernier obstacle à résoudre est le temps réel, c'est-à-dire de réaliser la totalité de l'opération à la vitesse de la vidéo, et ce en continu sur une séquence d'images. L'idéal est bien entendu de pouvoir enregistrer ce flot d'informations sur disque dur. Ceci est malheureusement inenvisageable pour des micro-ordinateurs courants : seules des cartes munies de compacteurs puissants pourront offrir de telles possibilités.

Sur Atari, le *VidiST* permet tout de même de saisir une séquence vidéo complète, en prenant une image sur deux avec plusieurs niveaux de gris. Il la sauve en mémoire, pour la relire ensuite comme une simple animation. Sur *Amiga, Live !* permet la même opération avec d'autres options supplémentaires. Associé à un logiciel comme *Invision Plus,* il offre des possibilités vidéographiques, notamment des effets en temps réel de **colorisation,** de multi-images ou de volets entre deux sources vidéo (uniquement avec quelques nuances de gris, ou en fausse couleur), etc. Il est important de noter que, pour cette famille de numériseurs, le résultat est moins fin, surtout pour de la numérisation en couleur, qu'avec ceux de la première génération. Avant de s'équiper, il faudra choisir entre le temps de saisie et la qualité du résultat car vouloir les deux implique indubitablement une nette majoration du prix.

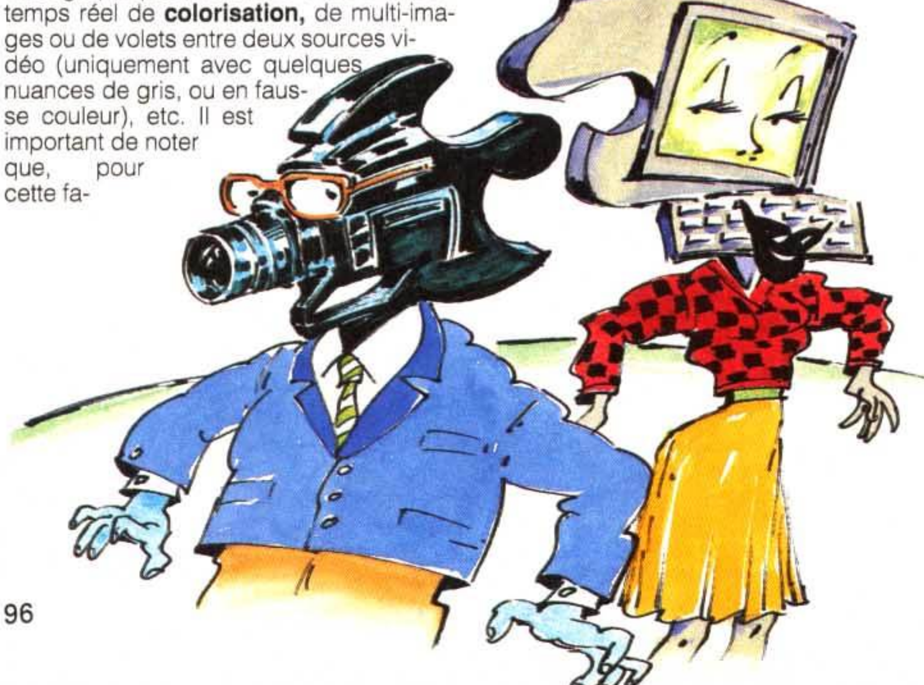


La carte Live I est le digitaliseur monochrome le plus rapide sur Amiga. Entièrement pilotable par logiciel, elle traite simultanément deux sources vidéo. De nombreux effets de volet, de colorisation ou de pixélisation sont disponibles.

La simple adjonction d'un sampler modifie de façon sensible la qualité de la bande son.

Le son

Il ne faut pas oublier que, si la vidéo travaille sur l'image, elle comporte aussi du son. Nous ne sommes pas prêts de revenir au cinéma muet. Les camescopes modernes ont une grande qualité sonore. Le son original est maintenant enregistré sur des pistes **FM,** voire même numériques. Très souvent, le son original est conservé dans la bande son finale, mais l'ajout d'une musique ou de bruitages enrichit nettement l'ensemble.



Le micro interne d'un camescope ne permet pas toujours d'obtenir la perfection. La simple adjonction d'un sampler et de son logiciel permet cependant de changer radicalement cette situation. Le bruitage devient un jeu d'enfant : prenez une bande vidéo et recréez la bande son avec un sampler, vous serez surpris du résultat. Les systèmes professionnels les plus récents travaillent sur cette même technique, en restituant des échantillons de bruits divers préalablement enregistrés. L'utilisation d'un **time code** (le même qui est utilisé lors du montage image) offre par contre une synchronisation parfaite et éditable. Les micros que nous connaissons possèdent déjà par ailleurs une logithèque complète d'outils musicaux **MIDI**. Les bruitages, et pourquoi pas les musiques, peuvent être orchestrés par l'une de ces machines.

Une autre extension possible dans l'univers sonore est de rajouter un système **Direct-to-disk** à votre machine. Il fonctionne de la même manière qu'un sampler, mais peut travailler sur des échantillons de très grande durée, enregistrés directement sur disque dur et avec une qualité équivalente au CD. Encore relativement cher, le premier prix sur Atari avoisine les 10 000 F.



Le GST 40 de SATV, décliné en version PAL, Secam et YC, offre à l'Amiga des solutions d'un excellent rapport qualité/prix. Les ST PAL et ST YC offrent les mêmes performances aux différents Atari (ces modèles remplacent depuis peu les GST 40E).

Les effets spéciaux

Il était naturel que nos micros passent du traitement de l'image individuelle à celui d'une suite cohérente d'images, autrement dit au film... Le micro constitue surtout une aide indispensable à la réalisation, au contrôle du montage ou à la création d'effets spéciaux, tout en permettant des ajouts sonores ou musicaux.

Dans un premier temps, il va falloir **dérusher,** c'est-à-dire sélectionner les scènes à conserver parmi l'ensemble des scènes tournées. Vient ensuite le montage, qui donne à cet immense puzzle son apparence définitive, en permettant de réorganiser dans le temps tous les **rushes** sélectionnés auparavant. C'est à ce stade de l'élaboration du film qu'apparaît le **banc de montage,** un produit spécifiquement vidéo à l'o-

DEVENEZ
GENTLEMAN ET CAMBRIOLEUR
AVEC

BRUCE WILLIS

HUDSON HAWK

RETROUVEZ
LE MEILLEUR CAMBRIOLEUR
DU MONDE DANS UNE AVENTURE
PASSIONNANTE, AMUSANTE ET
ULTRA-RAPIDE!

AMSTRAD . ATARI ST . CBM AMIGA

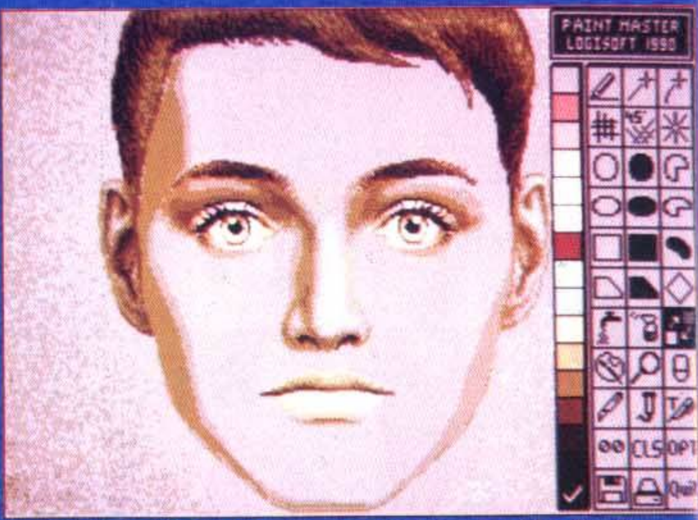




OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULEVARD BERTHIER · 75017 PARIS · TEL: (1) 47 66 33 26



PC : WinRix est le premier logiciel graphique traitant en vectoriel texte et graphique. Il est capable de gérer simultanément des images bitmap 16 millions de couleurs.



ST : Paint Master travaille en vectoriel, grâce à l'utilisation de courbe spline. Il est possible de modifier les contours du dessin tout en conservant un tracé parfait.



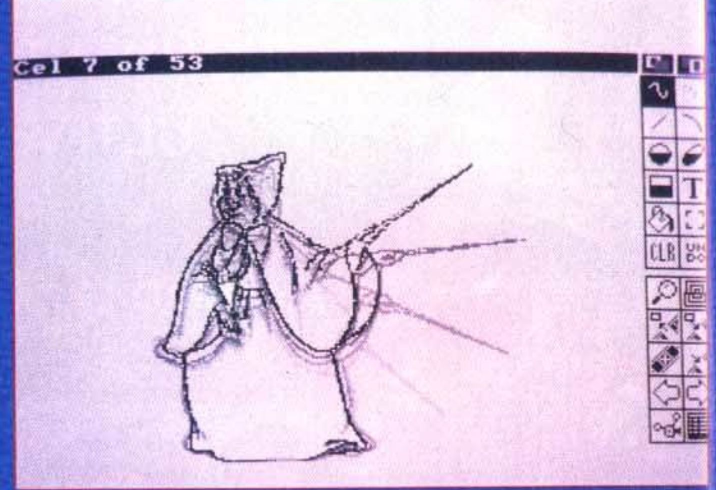
Mac : MediaMaker est un véritable chef d'orchestre d'application multimédia. Il ordonnance son, images et animations et prend même en charge les magnétoscopes.



Deluxe Paint est le logiciel de référence. Il réalise la majeure partie de vos habillages. Son module d'animation très souple en fait un outil vidéo remarquable.



Mac : Magic, et son module de dessin vectoriel de 8 à 24 bits, permet de créer des animations de qualité. C'est un outil idéal pour réaliser des présentations vidéo.



Amiga, ST : Disney Animation Studio offre au néophite un outil puissant pour la création de dessin animé. La technique des calques succssifs est simulée par le logiciel.



Heimdall
3615 UBI
Bientôt disponible sur AG, PC et ST.
La malédiction des dieux était prévue pour l'époque Ragnarök, époque pendant laquelle la confusion et la ruine s'abattraient sur le Monde, et les dieux se rassembleraient sur le dernier champ de bataille…
heimdall
isponible dans les FNAC et dans
les meilleurs points de vente.
CORE
DESIGN LIMITED
distribué par
UBI SOFT
8/10 Rue de Valmy
93100 Montreuil/Bois

rigine, adapté depuis quelques temps au *Mac*, au *PC* ou à l'*Amiga*. Il télécommande de manière très précise au moins deux magnétoscopes : un « enregistreur » pour recevoir la cassette finale et un ou plusieurs « lecteurs » contenant les rushes. D'un point de vue pratique, il suffit de venir se positionner sur la dernière image de l'enregistreur, puis de repérer sur l'un des lecteurs le début et la fin de la séquence que l'on veut rajouter. Un banc de montage évolué permet un montage dit « en insertion », par lequel on peut insérer une image n'importe où au milieu d'une séquence déjà enregistrée. Les lecteurs supplémentaires permettent de créer des images finales multiples, ou plus simplement de réaliser un fondu entre deux rushes.

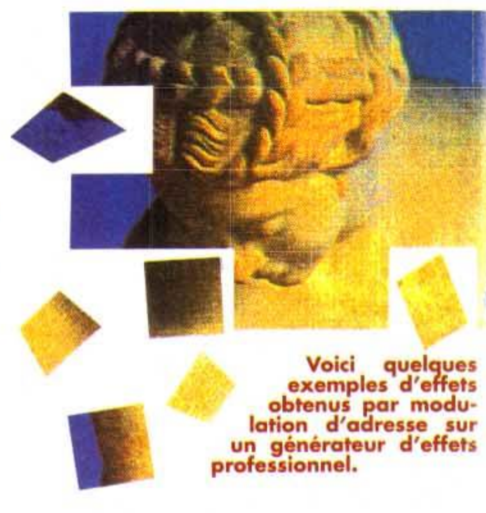
Sur micro, une interface est nécessaire pour piloter chaque magnétoscope et surtout pour transmettre à tout moment la position exacte de la bande. Cette localisation peut provenir d'un simple comptage des impulsions enregistrées sur l'une des pistes de la cassette nommée « control track » et pointant chaque image. L'alternative plus sérieuse est d'utiliser un time code. C'est un code temporel numérotant chaque image, pouvant être enregistré sur l'une des pistes audio normales du magnétoscope (code LTC) ou directement incrusté dans les premières lignes de chaque image (code VITC). Sur *Amiga* et *PC*, la solution *Video Pilot* donne de bons résultats. Des solutions plus professionnelles sur *Mac* et *PC* sont construites à partir de systèmes en réseau évolué comme **V-LAN.** A ce niveau, l'équipement vidéo doit être irréprochable dans son homogénéité. Il impose par ailleurs l'utilisation de **TBC** (Time Base Corrector), pour permettre un défilement parfaitement synchronisé de tous les magnétoscopes.

Inversion, dispersion, déformation et autres effets ne disposent pas encore du temps réel.

Saisie d'image

Très prisés en ce moment, les effets spéciaux viennent agrémenter le montage. Les dernières générations travaillent en numérique. Les principes des effets sont très similaires, que ce soit pour créer un painting en réduisant le nombre de couleurs, un négatif en inversant la valeur numérique de chaque pixel, etc. Mais les effets les plus saisissants utilisent une électronique dérivée des digitaliseurs avec mémoire de trame. Une trame vidéo est convertie, puis stockée. La trame suivante est alors enregistrée sur une autre mémoire, la première pouvant être relue en même temps. Cette rotation de mémoire est permanente. Si le numériseur d'entrée est de bonne qualité (en 24 bits avec une résolution équivalente à celle de la vidéo), il sera impossible de voir la différence entre l'image d'entrée et celle de sortie. Quel en est l'intérêt ? Imaginez que vous relisez la mémoire de trame non pas dans le sens d'enregistrement, mais à l'envers : vous retrouverez alors votre image vidéo complètement inversée. De la même façon, en la lisant plus rapidement, elle se retrouvera réduite. Par contre, faites relire la mémoire dans un ordre correspondant à une fonction mathématique, comme dans les démos, et vos images vidéo se gondoleront en temps réel. A l'aide de fonctions plus complexes, il est possible d'envisager des mises en perspective, des pages qui s'enroulent ou des bribes de 3D.





Voici quelques exemples d'effets obtenus par modulation d'adresse sur un générateur d'effets professionnel.





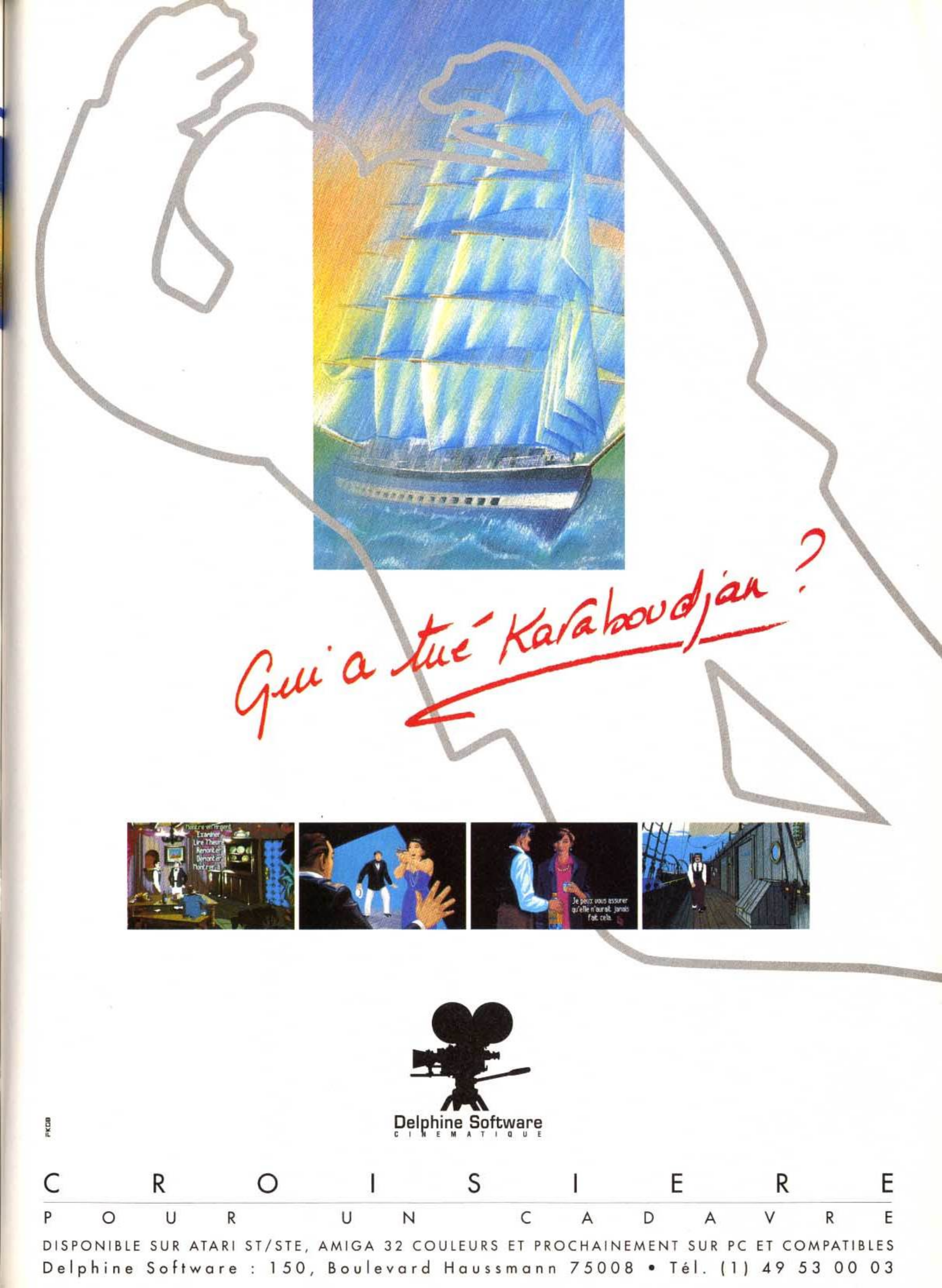
Le Video Toaster est le premier périphérique informatique capable de traiter de la vidéo en temps réel. Il peut fonctionner comme périphérique sur un Macintosh, l'Amiga remplissant le rôle d'interface.

Malheureusement, alors que l'ordinateur est capable de simuler la totalité des effets, comme avec le logiciel *Video Effect 3D* sur *Amiga*, il ne peut les réaliser en temps réel, ce qui représente cependant la contrainte primordiale de la vidéo. L'adjonction de cartes dédiées comme le Video Toaster de NewTek offre à l'*Amiga*, ou indirectement au *Mac*, des possibilités en ce domaine. Le Video Toaster ne possède pas pour l'instant de modulation d'adresse. Vous pourrez jouer sur la taille ou le sens de l'image, la repositionner n'importe où, l'habiller avec l'un des logiciel de dessin 2D et 3D fournis. De quoi faire de grandes choses tout de même, excepté que, pour l'instant, aucune version Pal ou même Secam n'est encore disponible.

La technologie de la vidéo s'approche à grand pas du tout numérique. La technologie des CD enregistrables devrait créer la réelle jonction entre le monde de la vidéo et celui de l'informatique. Pour l'instant, des conflits de norme, de standard et plus généralement d'intérêts commerciaux compliquent l'évolution et la démocratisation de la vidéographie. En pensant quelques instants à Méliès, n'oublions pas que l'imagination dépasse toujours les moyens.

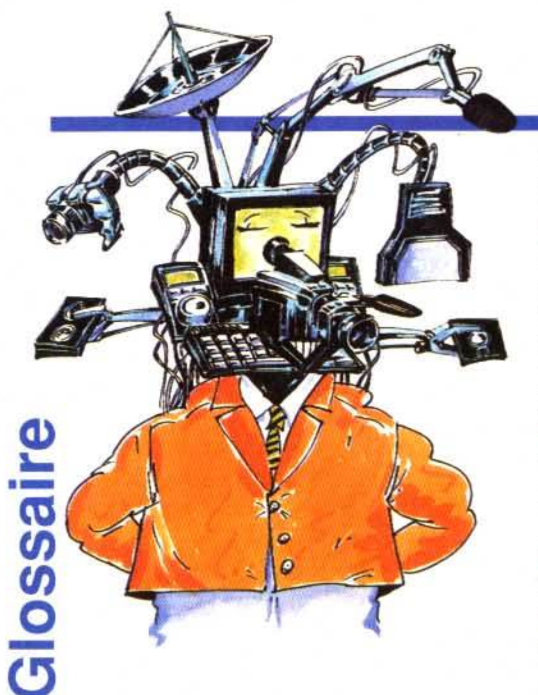


François Paupert



Qui a tué Karaboudjan ?
Examiner
Remonter
Demonter
Je peux vous assurer qu'elle n'aurait jamais fait cela.
Delphine Software
CINEMATIQUE
CROISIERE
POUR UN CADAVRE
DISPONIBLE SUR ATARI ST/STE, AMIGA 32 COULEURS ET PROCHAINEMENT SUR PC ET COMPATIBLES
Delphine Software : 150, Boulevard Haussmann 75008 • Tél. (1) 49 53 00 03

Glossaire



Animatic : premier enregistrement vidéo réalisé grâce à la mise en valeur dynamique des graphismes du storyboard.
Banc de montage : ce module gère l'assemblage final des rushes. Il contrôle électroniquement les magnétoscopes.
Colorisation : effet vidéo numérique, où l'on fait correspondre à chaque niveau de lumière une couleur différente.
Control Track : c'est une piste sur laquelle un magnétoscope inscrit les repères de positionnement de chaque image. La lecture de cette piste donne des informations de positionnement relatives.
Découpage : opération qui consiste à découper un scénario en scènes, en séquences, en plans et à en définir les moindres détails.
Derusher : repérer les rushes que l'on désire utiliser lors du montage.
Digitaliseur : ou numériseur d'image, il convertit une image vidéo en image informatique.
Direct-to-disk : cette option est l'une des propriétés des numériseurs audio ou vidéo, qui leur permet d'inscrire ou de lire en temps réel leurs données sur un disque dur.
Encodeur : un ordinateur fournit séparément les signaux correspondants au Rouge, Vert et Bleu, ainsi que ceux de synchronisation. Ils doivent être impérativement codés pour ne plus représenter qu'une information unique (double pour le YC), compatible avec un magnétoscope ou un élément vidéo. En Europe, seuls les systèmes de codage Pal ou Secam sont utilisés et ils ne sont pas compatibles entre eux.
Fade : c'est un effet qui permet de réaliser une transition douce, par mélange entre deux images.
Filtre électronique : dans le cas d'un digitaliseur, il opère à l'inverse de l'encodeur. Il transforme un signal codé Pal ou Secam en signaux Rouge, Vert et Bleu. Les signaux de synchronisation sont par contre mélangés à chaque composante pour simuler un signal vidéo noir et blanc.
FM : le système de codage à modulation de fréquence permet de transmettre ou d'enregistrer un son avec une restitution de bien meilleure qualité. Pour les camescopes, l'enregistrement du son se fait simultanément avec celui de l'image, rendant impossible la dissociation de ces deux éléments par la suite.
Frame Buffer : appellation anglo-saxonne d'une mémoire d'image. Placée entre deux convertisseurs, analogique vers numérique et inversement, cette mémoire gèle une image vidéo.
Genlock : interface permettant de synchroniser un micro à une source vidéo.
Incrustation : possibilité donnée à la plupart des genlocks de superposer une image informatique sur l'image vidéo. L'inverse n'est possible que sur les modèles les plus évolués.
MIDI : protocole de communication reconnu par la majorité des instruments musicaux électroniques. Grâce à lui, il est possible de déclencher un son ou de le modifier à partir d'un micro.
Moirage : effet optique géométrique, créé par exemple en superposant deux voilages. Dans le cas précis des digitaliseurs, l'effet est dû au battement entre les fréquences résiduelles au codage Pal ou Secam et la fréquence propre de l'échantillonneur.
Mode entrelacé : mode graphique que l'on trouve sur *Amiga*. L'image est affichée en deux temps, par l'entrelacement de deux demi-images, comme en vidéo.
Palette graphique : ordinateur dédié pour fortunés, avec logiciel de dessin, énorme disque dur et beaucoup de mémoire.
Painting : effet vidéo numérique où l'on réduit la définition de l'échantillonnage. Si ce dernier est fait par exemple en 8 bits, le réduire à 4 ne laisse plus que 16 nuances. Cet effet donne à l'image vidéo une apparence de peinture.
Pixellisation : effet vidéo numérique, nommé aussi effet de « mosaïque ». Il est obtenu en relisant plusieurs fois de suite le même point dans une mémoire d'image.
Rush : portion d'image vidéo enregistrée résultant directement du tournage.
Scanner : proche d'un photocopieur, il numérise avec très grande précision une image sur papier.
Spline : mode de tracé que l'on trouve dans les logiciels graphiques vectoriels. Défini par un ensemble de points, l'ordinateur calcule la trajectoire idéale passant par ces points.
Storyboard : fruit du découpage d'un scénario. Chaque plan y est détaillé et illustré.
Tablette graphique : capteur restituant à un micro le trajet d'un stylet sur sa surface sensible. Différents formats sont disponibles et certaines, dites « sensitives », reproduisent même la pression du tracé.
TBC : Time Base Corrector, module incontournable dans une installation vidéo multimachine. Les magnétoscopes encore lourds de mécanique ne peuvent assurer une parfaite constance dans le déroulé d'une image. C'est en fait une cascade de Frame Buffer où l'on peut progressivement rattraper les écarts temporels.
Time code LTC, VITC : code temporel lié à chaque image. Il contient une indication d'heure, de minute, de seconde et enfin d'image. Ce code permet donc de retrouver avec précision une image. Reconnu sous la forme de deux standards – le time code longitudinal (LTC) ou incrusté (VITC) – il est souvent le seul lien temporel entre l'univers de la vidéo et celui du son.
Titreur : machine vidéo destinée à réaliser des titres. Les solutions à base de micro, moins chères et bien souvent plus performantes, tendent à les destituer.
Trame : souvent le fruit d'une confusion lors d'une traduction littérale de l'anglais. En effet, « Frame » représente, pour nos cousins britanniques, une image complète, une demi-image se traduisant par « scan ». De notre côté, nous préférons utiliser respectivement image et trame.
Transcodeur : boîtier transformant un standard vers un autre, par exemple Pal/Secam.
Volet : effet vidéo utilisé lors d'une transition entre deux séquences. Ce sont souvent des formes géométriques qui dévoilent progressivement le plan suivant.
V-LAN : réseau local dédié au monde de la vidéo, qui permet, à partir d'une unité de commande tel un micro ordinateur, de contrôler un maximum de 31 périphériques. Il prend en charge l'interfaçage des magnétoscopes et retourne les informations de positionnement ou les codes temporels à l'organe maître.

Vidéo et micro

Cet ouvrage de vulgarisation est le constat des réalités technologiques en ce domaine. Un panorama systématique des propositions commerciales illustre largement chaque sujet traité et donne une référence concrète à ce qui n'est pour beaucoup qu'une vaste nébuleuse. Sa lecture peut éviter désillusions ou problèmes posés lors d'un choix d'équipement. Pas de trucs et astuces pratiques, mais ceux qui désirent obtenir une vision d'ensemble trouveront réponses à bon nombre de questions (*Vidéo et micro-informatique*. Editions Radio, par D. Friedman, G. Secaz, T. Teisseire. 205 pp. Prix : B).


CONSOLES+
VIDEORUM LUDORUM MAXIMUS MONDIALUS PERIODICUS!
MICRO KID'S
3 MEGADRIVE 2 GAME BOY
1 SUPERGRAFX
A GAGNER!
TOUS LES MERCREDIS ET DIMANCHES SUR FR3
SONIC SUR MASTER SYSTEM!
TOUS LES SECRETS DE LA PC ENGINE DUO!
SUPERCOOLUS!
GAGNEZ 1000 PIN'S
3 COLLEC'DEFI LYNX
5 PORTABLES ATARI
POSTER SHADOW OF THE BEAST
SUPER MARIO BROS 3
SUR NES
SEGA
MEGADRIVE
SUPER FAMICOM
L 4129 - 3 - 29,00 F
APRÈS MARIO, C'EST MOI! EN HOLOGRAMME DÈS LE 7 DECEMBRE
EN VENTE TOUS LES MOIS
CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX. 29 F.



La rubrique SOS est ce mois-ci riche de jeux français. AGE, de Tomahawk, et Another World, de Delphine, sont deux pures merveilles d'aventure/action qui n'ont rien à envier à leurs homologues d'outre-Atlantique. Réjouissons-nous, les programmeurs atteignent le plus haut niveau. Cocorico !

AGE

PC VGA

Et si je vous disais que la plus belle 3D surfaces pleines du moment est française, qu'elle est développée par MDO pour Tomahawk et qu'elle fait du nouveau jeu de cette société, *AGE*, l'un des plus beaux qu'il m'ait été donné de voir ? Si je vous dis que, en plus d'être beau, ce jeu est passionnant, à la fois simple d'accès et complexe dans son scénario ?

Editeur : Tomahawk.



AGE mélange graphismes vectoriels et illustrations en bitmap, avec une fluidité dans l'animation à faire pâlir les meilleurs simulateurs de vol.

Il y a déjà quelques mois, nous vous avions présenté *Galactic Empire*, à la superbe 3D mais au scénario mince comme du papier à cigarettes. *AGE* (pour *Advanced Galactic Empire*) corrige ce défaut et améliore très fortement les qualités graphiques du précédent produit. Le scénario : agent secret, vous êtes parachuté sur la planète Kaiser. Votre petite amie, elle aussi agent secret, a disparu en mission, les robots se sont rebellés contre les technos, le grand soufi d'un groupe de derviches tourneurs a été enlevé : vous avez du pain sur la planche ! Le début du jeu est très progressif, comme c'était le cas dans *Dungeon Master*. Au départ, vous trouvez un laser, et un message vous indique de le prendre et de le mettre dans votre inventaire. Plus loin, un rayon traverse régulièrement le chemin et, là aussi, un message vous indique comment le passer. Les graphismes, absolument somptueux, mélangent cyclage de couleurs, 3D vectorielle et images bitmap. Le tout est animé à une vitesse qui ferait pâlir de nombreux simulateurs de vol et cela donne un résultat époustouflant, incroyable, etc.



La vue extérieur du vaisseau.



Un des nombreux distributeurs.



Les forr..es blanches fournissent l'oxygène.



Vous avez le bon code.

L'ergonomie est excellente, tout se gérant à la souris (qui est indispensable). Le bouton gauche permet de sélectionner un objet ou, si une arme est enclenchée, de tirer. Le bouton gauche fait passer du mode déplacement au mode action. Pour faire avancer votre véhicule, il suffit de faire rouler la souris. Idem pour tourner ou reculer.

INTERET : 18

***AGE* est un jeu étonnant. Ses graphismes magnifiques (je pèse mes mots !) sont mis à profit pour créer une ambiance très SF et le scénario, même s'il est d'une relative simplicité, est suffisamment dense pour assurer une longue durée de jeu. Un bon choix !**

TYPE _____ aventures animées

GRAPHISMES ___ ★★★★★★
Wouaouh ! Je ne reviendrai pas sur la beauté des graphismes 3D, mais l'introduction du jeu, en 3D calculée, vaut elle aussi le coup d'œil !

ANIMATION ___ ★★★★★★
Les objets 3D défilent à une vitesse impressionnante (sur un 386) sur un fond en dégradés. Le soleil se lève, la lune se couche et les couleurs varient au fur et à mesure.

BANDE SON ___ ★★★★
Un interface sonore est, comme d'habitude, recommandée...

PRIX : C

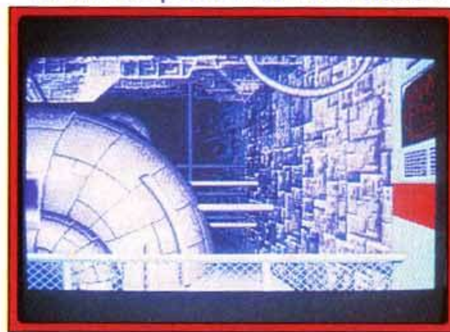

Le bar des Centauriens : votre contact.


De nombreux personnages vous apporteront leur aide. Ne tirez pas sur tout ce qui bouge : vous le regretteriez.

Le maniement, souvent délicat à la souris, est dans ce jeu proche de la perfection.
Les rencontres, nombreuses, peuvent être suivies d'un combat ou d'un dialogue. Dans le premier cas, la puissance de votre arme entre en compte, ainsi que la quantité d'énergie que vous lui donnez. Cette énergie est répartie entre votre armure et votre arme : lorsque vous augmentez l'une, vous diminuez l'autre. Tout l'art est de savoir choisir entre une armure très protectrice et une arme très efficace... Les communications sont limitées et, le plus souvent, vous n'interviendrez pas. Les textes sont humoristiques et ces monologues sont au final assez agréables. *Galactic Empire* disposait d'une possibilité de dialogue bien plus élaborée, qui n'a pas été retenue ici. L'aide, accessible à tout moment, permet d'avoir la description des différentes icônes, des armes, d'accéder à la carte de la région, etc. Ces informations ne sont pas d'une grande utilité, mais les images qui les accompagnent sont superbes. De temps en temps, vous arrivez à des endroits spécifiques traités sous forme d'une image bitmap (le bar des centauriens, le temple, etc.). Ces scènes sont animées et chaque détail y a son importance. A propos des centauriens, ceux qui, comme moi, étaient des fans de *Jeux & Stratégie* se rappelleront les énigmes que nous proposaient ces charmantes bestioles monopèdes. A certains endroits, vous trouverez le même type d'énigmes : trois interlocuteurs vous proposent des réponses, certains mentent, d'autres non. Enfin un peu de logique dans les jeux. Jean-Loup Jovanovic



Surveillez la position des « contrôleurs »


Les quelques rares images qui agrémentent les descriptions de certains lieux sont bien travaillées et dotées d'animations complémentaires.

Suspicious Cargo

AMIGA

Si vous aimez les jeux d'aventure bourrés de graphismes superbes, passez votre chemin, *Suspicious Cargo* n'est pas fait pour vous. Mais si, en revanche, vous privilégiez le scénario et l'intérêt de jeu, alors ce programme peut vous faire passer un bon moment.

Editeur : Gremlin. Programmation : Dave Lincoln, Gareth Davis ; graphisme : Jules Holtom, Dave Hall ; bruitages : Barry Leitch.

Il peut sembler complètement anachronique de nos jours de proposer un jeu d'aventure se déroulant quasi exclusivement en mode texte, avec juste quelques rares images de complément. C'est pourtant le pari que vient de faire Gremlin et le résultat est loin d'être mauvais ! Le thème est le suivant : à la fin du XXe siècle, un virus particulièrement virulent a semé le chaos sur la Terre. Les trusts pharmaceutiques ont heureusement découvert un vaccin permettant de s'en protéger. L'un d'entre eux vient ainsi de mettre au point sur Titan (un des satellites de Saturne) un nouveau virus mutant « guerrier ». Mais pour la phase finale, il faut transporter ce virus sur la Terre. Bien entendu, de telles recherches sont strictement prohibées et tant les autorités que les sociétés ▶



Le mode plan vous permet d'accéder directement au compartiment de votre choix, puis à la zone précise désirée sans avoir besoin d'effectuer tous les déplacements.



La fenêtre de jeu principale.

concurrentes chercheront à vous prendre sur le fait. C'est vous, Jonah Hayes, pauvre astronavigateur, qui avez été chargé de transporter cette cargaison explosive à bord de votre vaisseau, le « Lucky Lady ». Au début de l'aventure, vous vous réveillez dans une sorte de cercueil.

Pas de panique, ce n'en est pas un en réalité mais le nouveau système de couchage de l' hôtel bon marché que vous vous êtes payé ! Pourtant il faut en sortir au plus vite si vous ne voulez pas rater le début de votre mission.

Le jeu peut se jouer intégralement à la souris grâce à une très vaste panoplie d'icônes qui couvrent vraiment tous les domaines d'action possible (il y en a 30 !). De plus, certaines icônes donnent accès à des options complémentaires.

Ainsi en trois clics souris, vous pourrez donner un objet particulier à la personne de votre choix ou poser une question précise à l'un des personnages de rencontre. Si l'on se perd un peu au début dans la multiplicité de ces icônes (d'autant qu'elles ne sont pas toutes affichées simultanément et qu'il faut recourir à l'ascenseur pour les scroller), le système s'avère en fait très pratique à l'usage.

Un système complémentaire vous permet de vous déplacer, seules les directions possibles étant « allumées ». Rien ne vous empêche d'ailleurs d'opter pour une frappe directe de vos **CMMD**l'analyseur de syntaxe étant performant (il accepte les phrases complexes) et doté d'un bon vocabulaire. Pour vous aider un peu à rejoindre votre vaisseau, voici quelques petits tuyaux.

Commencez par allumer la lumière pour y voir un peu plus clair. Ouvrez ensuite le coffre pour y récupérer vos affaires et sortez. Une fois à l'astroport, les douaniers risquent de vous donner des sueurs froides, mais tout se passera bien si vous leur présentez votre passeport en règle. Il ne reste plus qu'à rejoindre le vaisseau et à y pénétrer en recourant à votre carte d'identification.

En fait, c'est à bord de ce vaisseau que l'aventure va vraiment se compliquer. Le scénario est captivant et soutenu par des descriptions très détaillées des lieux et des actions. Les morts sont fréquentes au début, mais le système de sauvegarde en mémoire vive évite une trop grande attente.

Quelques graphismes de qualité (rares il est vrai) viennent soutenir l'ambiance et les personnes présentes apparaissent en images digitalisées dans vos différents téléviseurs. Le programme propose en outre quelques petits puzzles et jeux d'action simple, mais rien ne vous empêche d'en sortir à tout moment s'ils ne sont pas à votre goût. En revanche, la bande sonore se limite presque exclusivement à la musique de présentation, ce qui est tout de même un peu dommage.

En dépit de son mode texte prédominant, *Suspicious Cargo* est en fait un bon jeu d'aventure, grâce à son riche scénario, à l'ambiance bien rendue par des descriptions détaillées et son excellente ergonomie tout souris qui ne sacrifie pas pour autant aux possibilités de jeu. Il nécessite toutefois une bonne maîtrise de l'anglais.

Jacques Harbonn

INTERET : 15

Bien qu'en mode texte, Suspicious Cargo se révèle être un jeu assez prenant. Il compense son manque de graphismes par un scénario fouillé.

TYPE ______ aventure

GRAPHISMES ______ ★★★

Les icônes sont bien dessinées et les images belles mais trop rares.

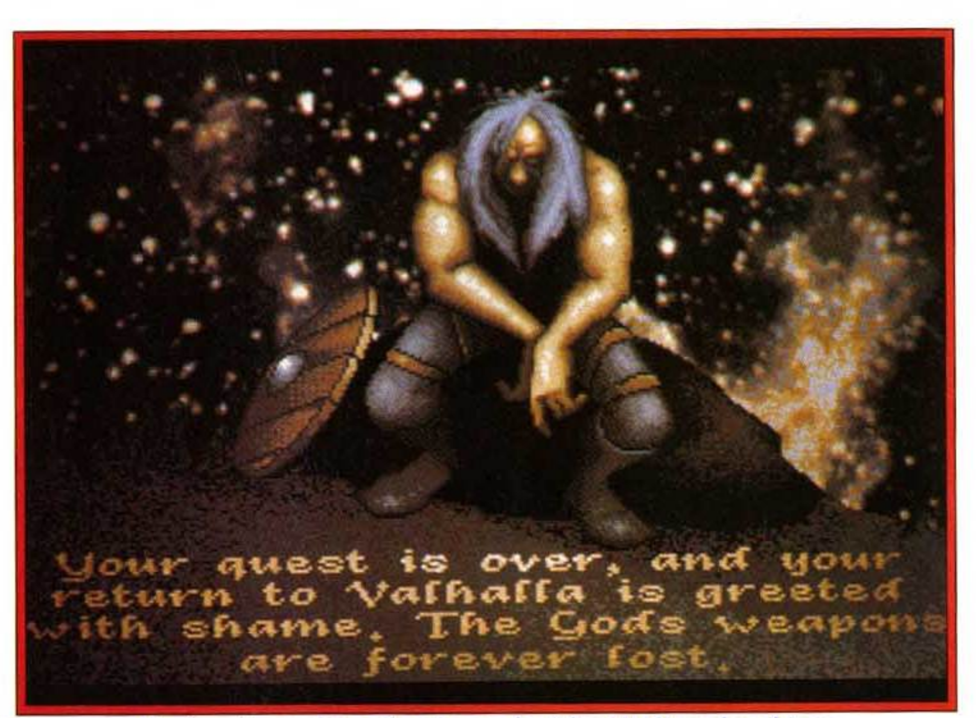
ANIMATION ______ **non**

Ce jeu ne comporte aucune animation.

BANDE SON ______ ★

Ce n'est pas la bande son qui risque de vous casser les oreilles.

PRIX : C



Une épopée graphique dans le monde violent des légendes vikings.

Heimdall

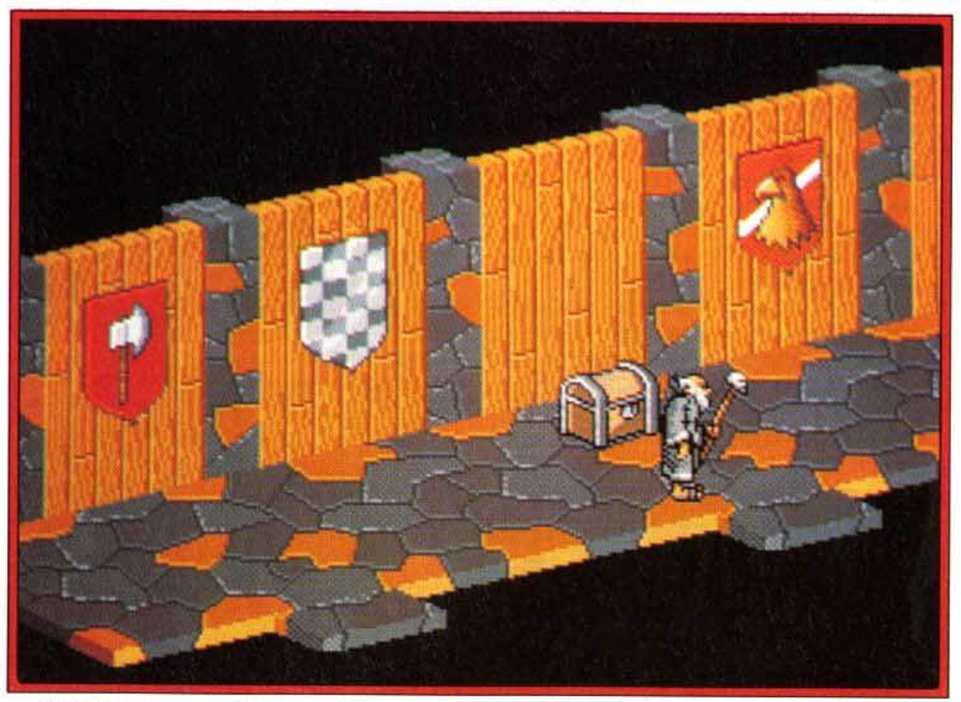
AMIGA (1 méga de mémoire)

Première création de l'équipe de The 8th Day, *Heimdall* est un jeu de rôle, novateur à la fois dans son interface et dans sa mise en place graphique. Quand l'aventure rencontre le dessin animé, le résultat est suprenant et de haut niveau.

Editeur : Core Design. Programmation : Ged Keveney ; graphisme : Jerr O'Carroll.

La légende raconte qu'il y a fort longtemps, les dieux du Valhalla créèrent le peuple viking. La légende dit aussi qu'à la fin des temps, les dieux et leurs créatures se retrouveraient tous pour la grande bataille de Ragnarok. Ainsi, alors que la plupart de ses pairs se désintéressaient des Vikings, le dieu Frey rendit visite à leur chef et lui annonça qu'un jour viendrait un grand guerrier qui guiderait le peuple viking et les représenterait le jour de Ragnarok. Lorsque le temps de Ragnarok fut venu, les dieux, cloîtrés dans les halls du palais d'Asgard, se préparèrent à affronter les forces des ténèbres. Mais ils furent trahis par Loki le fourbe qui les endormit à l'aide d'un puissant sortilège. Il s'introduisit ensuite dans le palais et déroba leurs trois plus puissantes armes : le marteau de Thor, la lance de Frey et l'épée d'Odin. Il cacha ensuite son butin dans les trois plans d'existence : Midgard, le monde des hommes, Utgard, le monde des géants et Asgard, le monde des dieux.

A leur réveil, les dieux, constatant la disparition de leurs reliques, se réunirent en un conseil de guerre. Dans l'impossibilité de quitter Asgard, ils décidèrent de créer un champion humain capable de récupérer



Votre personnage, ici un magicien, explore une cité à la recherche des armes divines.

leur bien. Durant la nuit, une terrible tempête souffla sur la terre. Et au matin, une jeune vierge du nom d'Ingrid mit au monde un enfant. Cet enfant, c'est Heimdall, le champion choisit par les dieux... et le héros de ce jeu.

Le jeu se divise en deux parties distinctes. La première, représentant les années de jeunesse de Heimdall, est constituée de trois épreuves. Vous devrez d'abord lancer des haches en essayant de couper les nattes d'une jeune femme qui se prête fort gentillement au jeu. Quelle inconscience, lorsqu'on sait que vous êtes ivre comme un marin en escale, d'où un viseur des plus instables. Dans la seconde épreuve, vous devrez essayer d'attraper un cochon bien gras qui court en tous sens. Enfin, la dernière épreuve consistera en une série de combats sur un bateau. L'intérêt de ces épreuves est de mesurer vos capacités de leader. Plus fort vous serez, plus nombreux seront ceux qui accepteront de vous accompagner. Chaque épreuve étant notée sur une échelle de dix,



Les réserves : gardées par le fort des Ale.

vous pourrez recevoir jusqu'à trente propositions. Parmi toutes ces recrues potentielles, vous choisirez cinq compagnons. A noter que cette phase de qualification peut être évitée, auquel cas vous disposerez d'une équipe « standard ».

La deuxième, et principale, partie du jeu met en scène votre quête des armes divines.

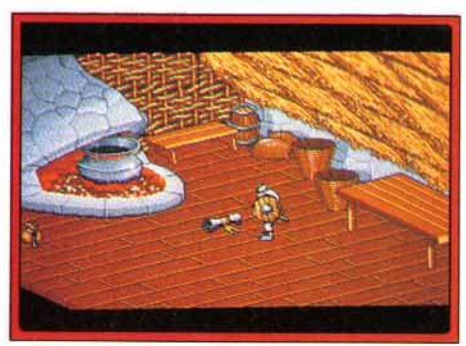
Pour cela, vous allez voyager d'île en île en explorant minutieusement chaque endroit à la recherche d'objets et d'indices. Malheureusement, chaque monde est peuplé de créatures aussi diverses que maléfiques



Des décors angoissants pour une quête difficile : une atmosphère (r)unique.

qu'il vous faudra affronter. Les phases d'exploration sont vues en perspective isométrique. Trois personnages (parmi les six) peuvent accoster mais seul l'un d'entre eux, le leader, est représenté. Choisissez le bien, car c'est lui qui subira l'effet des éventuels pièges et autres sortilèges. Les classes de personnages sont assez variées mais peuvent être globalement rangées en deux catégorie : les combattants et les lanceurs de sort, chacun ayant son propre sprite, plus Heimdall qui est unique en son genre. L'animation des différents personnages est d'ailleurs excellente. Ils se déplacent de manière réaliste et fluide, dans un style graphique propre à Walt Disney (il faut dire que Jerr O'Carroll a travaillé avec Don Bluth). La vue isométrique est particulièrement claire et n'a absolument pas l'aspect « blocky » commun à ce genre de représentation. Le scrolling, quant à lui, est parfaitement fluide (50 images/seconde).

Les combats, vus par les yeux du leader, profitent eux aussi d'une excellente mise en scène graphique. A noter également que la bataille a lieu en temps réel et que, si vous êtes lent à réagir, l'ennemi, lui, ne vous ratera pas. Il vous faudra apprendre à parer et attaquer au bon moment... Evidemment, plus on avance dans le jeu, plus ça se corse.



Récupérez le parchemin dans la hutte.

L'aspect « jeu de rôle » est également renforcé par la présence de nombreux objets (armes, nourriture, parchemins) plus ou moins utiles selon les personnages. Les sorts devront être utilisés au bon moment et, si possible, par un magicien. Le jeu comprend de nombreuses énigmes et divers casse-têtes à résoudre, certains d'entre eux demandant beaucoup d'ingéniosité. Cela confère cependant à *Heimdall* une longue durée de vie, d'autant que les décors de chaque monde sont très variés. Le seul véritable reproche que je ferai au jeu concerne l'ergonomie. Si l'on dirige le personnage au joystick, la souris s'avère nécessaire pour les combats et la gestions des objets. Jongler sans cesse entre les deux accessoires (sans parler des changements de disquettes) casse un peu le rythme du jeu. Mais *Heimdall* reste un grand soft, beau, amusant et agréable à jouer. Je trouve personnellement qu'il s'en dégage un charme qui le rend différent des autres jeux récents, probablement grâce aux excellents graphismes. Une réussite.

Dogue de Mauve

INTERET : 16

Un très bon cocktail au carrefour du jeu d'action, d'aventure et de rôle, pour un jeu au cachet bien à lui.

TYPE ______ jeu de rôle

GRAPHISMES ______ ★★★★★
De très beaux graphismes façon dessin animé, à la fois détaillés et variés.

ANIMATION ______ ★★★★★
Le scrolling hyper-fluide associé aux sprites remarquablement bien animés font de ce jeu un modèle du genre.

BANDE SON ______ ★★★★
Une bonne musique d'ambiance accompagne le jeu et renforce l'atmosphère « nordique » de la partie.

PRIX : C

50 gagnants par mois, *vous êtes sûrement l'un d'entre eux !*



Vous voulez gagner l'un de ces fantastiques cadeaux ?

C'est très simple, il vous suffit de jouer sur n'importe lequel de nos 5 jeux et de vous classer parmi les dix premiers.
ex. : le 1er gagne 50 000 points
le 2e gagne 25 000 points
et ainsi de suite jusqu'au 10e et cela pour les 5 jeux.
Et en plus vous pouvez conserver vos points d'un mois sur l'autre et choisir vos cadeaux, quand vous le souhaitez que rêver de plus ?
Alors n'attendez plus, venez jouer et gagner avec TILT et CONSOLES +



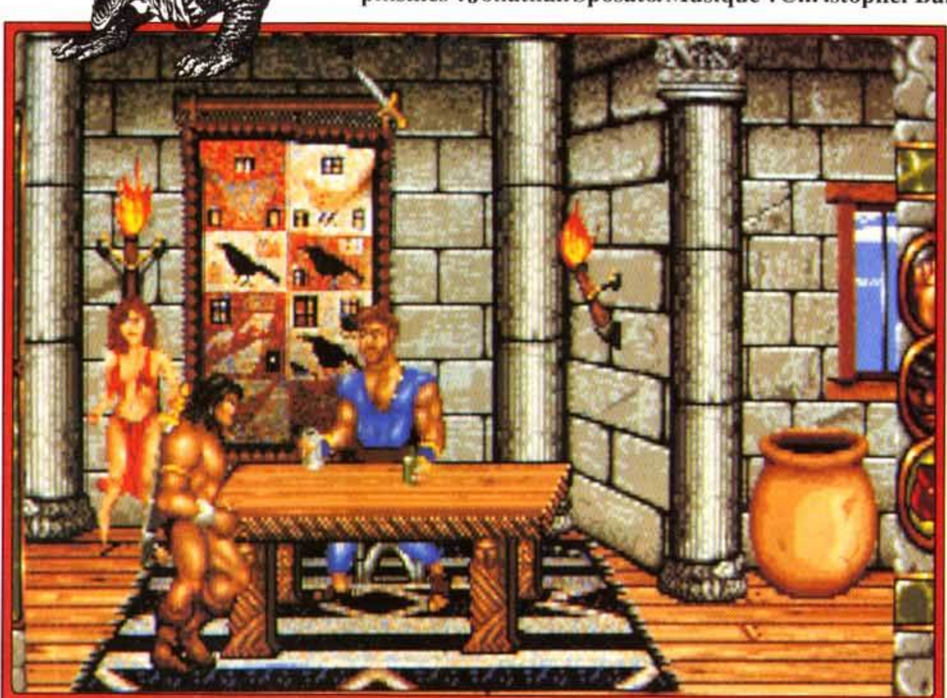
3615 TILT

Conan the Cimmerian

PC

***Conan* est un logiciel d'aventure animée qui vous fera veiller de longues heures devant votre PC. De trop longues heures, d'ailleurs, pour un résultat parfois un peu frustrant.**

Editeur : Virgin/Synergistic Software. Programmation : Michael Branham et Robert Nendel. Graphismes : Jonathan Sposato. Musique : Christopher Barker.



Votre héros devra visiter tous les lieux possibles pour collecter objets et argent.



Il vous faudra terrasser les voleurs.



L'un des monstres des souterrains.

Décidemment, Arnold Schwarzenegger n'en finit pas d'inspirer les auteurs de logiciels de jeux ! Après *Predator, Running Man, Total Recall, Terminator 1* et *T2*, voici l'adaptation de *Conan* le Barbare, d'après le chef-d'œuvre de Robert E. Howard. Notre sculptural héros recherche Thot Amon, le responsable de la mort de ses parents et, pour ce faire, part à la découverte du monde.

Le Cimmérien n'a jusqu'alors jamais quitté son village et c'est un « pied tendre » qui entre dans Shadizar, la première ville sur son chemin.

Il devra vite apprendre à soutirer des renseignements, à éviter les voleurs ou à manier sa lourde épée s'il veut survivre plus de quelques minutes. Il devra également s'aquitter de tâches « annexes », confiées par les différents prêtres de la ville : il n'est pas le seul à qui Thot Amon ait causé du tort. Dans un coffret illustré par un émule de Frazetta, Virgin vous fournit, outre huit disquettes au format 5" 1/4, un manuel de jeu en anglais et une carte (très approximative) de Shadizar. Si vous possédez un lecteur haute densité, vous n'aurez besoin que des deux dernières disquettes, le chargement étant assuré par un programme d'installation. Le logiciel n'est pas protégé mais nécessite cependant la présence du manuel que le joueur devra consulter de temps à autre pour répondre à des questions clefs. Soulignons que ce manuel est succinct mais suffisant. Le logiciel une fois lancé vous propose une superbe séquence de présentation, accompagnée d'une belle illustration musicale, très inspirée de celle du film. Vous accédez ensuite au jeu, avec la possibilité de reprendre l'unique sauvegarde que vous permet le logiciel. En effet, chaque sauvegarde effectuée « tasse » la précédente. Aussi s'agit-il de ne pas en abuser à tout bout de champ mais de la réserver aux moments stratégiques (avant un passage dangereux). Votre personnage apparaît en vue plongeante et de 3/4, la ►



A l'entrée du temple de Set.

INTERET : 14

Un logiciel qui ne récompensera que les courageux ayant su s'accrocher...

TYPE ____ aventure animée

GRAPHISMES ____ ★★★★★

Si la représentation en vue aérienne est assez moyenne, les scènes d'action bénéficient quant à elles de décors souvent fouillés et de personnages pittoresques.

ANIMATION ____ ★★★

Un héros qui se cogne partout, cela n'est pas sérieux. Hormis cela, les mouvements sont relativement fluides.

BANDE SON ____ ★★★★

Une très bonne musique de présentation. Par la suite, la bande son se fait plus discrète...

PRIX : D


STORM
SALES CURVE
3615 UBI
DOUBLE DRAGON
THE III
ROSETTA STONE
TRADEWEST
Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de ventes
FAITES PARTIE DES MEILLEURS
FACE AUX MEILLEURS !
Equipés de nunchakus, de grenades, de sabres, de poings américains... vous avez toutes vos chances pour faire partis des champions de la catégorie.
Chacun de vos combats vous fera en plus découvrir les endroits les plus insolites et exotiques de la terre:
- 5 nouvelles missions comprenant chacune 14 niveaux
- de nouvelles armes
- de nouveaux coups et déplacements...
Si par bonheur vous survivez à toutes ces attaques, votre honneur est sauf, mais une étape reste à franchir, vous devrez découvrir la vérité cachée derrière les " Rossetta Stones ". Si vous échouez, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous même !
Sorti sur
ST / STE - Amiga
Amstrad - PC
Distribué par
Ubi Soft
8/10 rue de Valmy,
93100 Montreuil



L'argent que vous gagnerez servira principalement à vous offrir les services d'un maître d'arme. N'hésitez pas à vous entraîner longuement.

▶ fenêtre de visualisation vous permettant de découvrir un périmètre d'une dizaine de mètres autour de lui.
Perdu dans le dédale des rues, il est inutile de vous préciser qu'il est impératif de dresser un plan au fur et à mesure de votre avance.
Le déplacement du personnage s'effectue en pointant le curseur dans la direction que vous lui souhaitez voir prendre, procédé qui manque singulièrement d'ergonomie car notre barbare est continuellement bloqué par une bout de mur ou de toit. Conan peut entrer dans les bâtiments alentour (à condi-



Le déplacement du personnage n'est pas très ergonomique : il restera souvent bloqué par un coin de mur ou par la saillie d'un toit... c'est pénible.

tion que la porte en soit ouverte ou qu'il en possède la clef). La visualisation passe alors par une vue de profil, les déplacements s'effectuant en scrolling latéral. Votre héros visite ainsi toutes les maisons de la ville. Quelques-unes sont vides et vous n'hésiterez pas à pratiquer (un peu) le pillage (mais attention au garde s'il vous surprend : vous serez jeté en prison). Il vous faut en effet récolter un peu d'argent pour pouvoir vous procurer les objets dispensés par les marchands : armes, potions, torches, cartes, pierres précieuses, etc.

Il vous en faut également pour prendre des leçons chez le maître d'arme (et éviter ainsi de vous faire occire par le premier adversaire venu...).
Le contrôle du personnage se fait par l'intermédiaire de trois icônes disposées sur le coté droit de l'écran (actions, statuts et inventaire), disponibles même lors des batailles, ce qui se révèle pratique mais peu réaliste : vous imaginez le héros qui arrête son adversaire en pleine attaque pour prendre le temps de boire une potion ?
A propos de combat, il faut bien avouer que le programme ne propose pas ce qui se fait de mieux à l'heure actuelle.
Quatre touches suffisent pour balancer de grands coups à vos adversaires. Certes, des leçons auprès du maître d'arme rendront votre héros plus subtil dans l'art martial mais vos corps à corps n'atteindront jamais des sommets...
Votre quête vous fera également explorer les souterrains de la ville, dans lesquels rôdent de très désagréables bestioles vertes et pustuleuses.
Ce dédale cache de grands trésors ainsi que l'accès au temple de Set.
Il semble que Conan puisse explorer également les ruines dans la jungle et trois autres villes. Personnellement, Shadizar m'a amplement suffit. Il faut bien dire que le jeu consiste à explorer systématiquement toutes les maisons, à amasser petit à petit matériel et argent, pour acquérir peu à peu de l'expérience et tenter de pousser légèrement plus loin... C'est long et cela devient pénible, voire lassant. L'animation du personnage venant ajouter à cet agacement, vous arrêtez bientôt votre ordinateur.
Et puis... et puis vous y revenez une heure après parce qu'après tout, la réalisation est globalement réussie et que vous êtes ainsi fait que vous ne pouvez laisser un héros dans l'embarras. On a manifestement trop attendu de *Conan*, qui est cependant un jeu assez bien réalisé et qui pourra intéresser les aventuriers que les tâches répétitives ne rebutent pas.

Piotr Korolev



Prenez votre élan en courant et lancez vous dans le vide : vous vous réceptionnerez sur une plate-forme inférieure.

Another World

AMIGA

Digne successeur de *Prince of Persia, Another World* combine une animation stupéfiante à un scénario en béton, faisant autant appel à l'adresse qu'à la réflexion. Un grand programme.

Editeur : Delphine Software.
Programme : Eric Chahi.



Dépêchez-vous : les gardiens sont à votre poursuite.

Nous vous avions présenté dans *Tilt* 93 l'avant-première de ce programme qui nous avait paru bien prometteur. La version quasi finale que nous avons eue en test, loin de nous décevoir, nous a au contraire conforté dans notre bonne impression. Eric Chahi, l'un des co-auteurs des *Voyageurs du Temps*, nous a concocté là un grand logiciel. Il en a d'ailleurs profité pour mettre au point un système de représentation original, à base de polygones remplis. Ce système, très proche de celui de *Croisière pour un Cadavre*, a été en fait développé indépendamment. Il faut dire que les programmeurs des deux logiciels avaient travaillé en commun pour les *Voyageurs du Temps*, ce



Dur, dur d'échapper au monstre !

qui explique cet échange d'idée. Ce système combine les avantages de la 3D vectorielle classique et du graphisme bitmap. Ainsi, les changements d'échelle sont faciles avec cette méthode (ce qui donne d'excellents résultats cinématographiques avec zoom puissant sur l'action en cours) et les détails peuvent être nombreux, contrairement à la vrai 3D. Revenons au programme lui-même. Le thème est le suivant. Tandis que le physicien Lester Knight Chaykin travaillait tranquillement sur son cyclotron, la foudre frappe l'appareil, occasionnant une série de phénomènes étonnants, superbement décrits dans la présentation animée. Notre héros se retrouve dans un monde



Avec l'aide de votre nouveau compagnon, libérez les prisonniers.

mystérieux, assez proche des premiers temps de l'humanité. Très vite, il lui faut se dégager de la machine s'il ne veut pas se faire aspirer par les tentacules du monstre qui garde l'étang. Il ne va pas tarder à prendre pied sur la terre ferme, sans pour autant être au bout de ses peines. Ce qui frappe d'emblée, c'est la beauté des décors extérieurs, dont on a bien du mal à imaginer qu'ils ne sont faits que de polygones. L'animation est une autre source d'émerveillement. On peut dire sans exagérer qu'Eric Chahi est parvenu à égaler, voire même à surpasser celle de *Prince of Persia*, pourtant la référence dans ce domaine. On a l'impression d'assister à un véritable film, se déroulant au ralenti toutefois, car la marche n'est pas très rapide. Si vous voulez aller plus vite, aucun problème. La course vous fera traverser l'écran à grande vitesse, avec toujours cette même sensation de fluidité et de réalisme des mouvements. Il est tout aussi simple de sauter (la longueur du saut dépend d'ailleurs de la vitesse initiale), de s'accroupir ou de donner des coups de pied. Et pour comble de bonheur, votre personnage répond instantanément aux sollicitations du joystick. Le jeu est assez difficile et demande tout autant une excellente coordination qu'une cogitation soutenue pour franchir certaines étapes. Voici quelques tuyaux qui vous permettront de mener à bien la première partie. Une fois sorti du



Sortez vite de la piscine pour échapper à la bête.

lac, dirigez-vous à droite. Il faut impérativement écraser les vers d'un coup de talon vengeur avant qu'ils n'utilisent leur dard empoisonné. Si cependant vous êtes touché, vous aurez au moins la consolation d'admirer la séquence usant largement du zoom rapproché. Continuez à droite. Tout à coup, la créature qui vous suivait de loin bondit à vos pieds. Il s'agit d'un féroce et impressionnant lion des cavernes. Une seule solution : la fuite éperdue. Courez à gauche jusqu'à atteindre le bord de la falaise, accrochez-vous à la liane, puis revenez à droite tout aussi vite. Vous voici pris au piège.



INTERET : 18

On se laisse entraîner avec plaisir dans ce monde magique, mais la sortie n'est réservée qu'aux meilleurs.

TYPE ______ action/aventure

GRAPHISMES ______ ★★★★★
Les graphismes sont étonnants en extérieur pour un système à base de polygones, les intérieurs étant moins convaincants.

ANIMATION ______ ★★★★★★
J'aurais bien mis sept étoiles tant l'animation est fluide et les mouvements naturels.

BANDE SON ______ ★★★★
Les digitalisations sont réussies mais trop rares.

PRIX : C



L'animation, parfaitement fluide, est l'un des grands points forts du programme.

Vous ne pouvez plus avancer et la bête est sur vos talons.

Heureusement, au moment où elle se jette sur vous, un éclair laser la tue instantanément. Votre sauveur n'est en fait que l'un des gardiens peu sympathiques de la cité.

Votre mission consiste maintenant à vous échapper en libérant aussi les autres prisonniers, seul moyen de pouvoir réintégrer votre monde.

Il faudra faire bon usage du pistolet que vous récupérerez, lequel sert aussi à établir un champ de protection temporaire. Je vous laisse découvrir la suite de cette aventure magique, mais je peux vous révéler tout de même qu'il vous faudra tirer vite et bien, sauter adroitement, explorer des passages dangereux peuplés de créatures peu engageantes et surtout débloquer certains passages en actionnant des interrupteurs qui, bien entendu, ne se trouvent pas à proximité.

Je vous ai déjà parlé de l'animation stupéfiante et des graphismes superbes des extérieurs. Les souterrains sont moins évocateurs toutefois. En conclusion, *Another World* est vraiment un excellent programme, à l'ambiance magique.

Dans la lignée de *Prince of Persia*, il séduira tout autant les amateurs d'action que d'aventure.

Jacques Harbonn

ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret ✆ (1) 42 27 16 00
Ouvert : Mardi au Samedi de 10 h à 19 h30, Lundi 14 h à 19 h Dimanche 14h à 18h
7 rue Raoux (Bd Renouvier) 34000 MONTPELLIER ✆ 67 58 39 20 de 9h30 à 12h30, 14h à 19h30

VROOM

*****

Offert aux 100 Premiers acheteurs d'un 520 ou 1040STE

*cadeau non cumulable

LYNX II + Alimentation **790 F**

NEC GT + 1 Jeu **2490 F**

S. FAMICOM + 1 Jeu **N.C.**

SEGAGEAR + 1 JEU **990 F**

NEO GEO + 1 Jeu **3490 F**

MEGADRIVE + 1 Jeu + 1 Joy **1290 F**

Ouvert les Dimanches 22 et 29 Décembre de 10h à 19h

*BUY TWO, GET ONE FREE

* Une cartouche gratuite pour deux achetées 300F pièce, offre valable pour jeux Nec et Megadrive sur + de 100 titres. Un jeu CD Rom Nec gratuit pour deux achetés 350F pièce, offre valable sur + de 20 titres.

NEC DUO

Console + CD Rom Intégré + 1 CD au choix

3490F

LOCATION JEUX

CARTOUCHE	WE	SEMAINE
MEGADRIVE	50	100
.EC	50	100
SUPER FAMICOM	75	150
NEO GEO	100	200

ATARI

Cadeau ! 10 Disquettes + 1 Joy + 1 Tapis

520STE	2490F
520STE 1M°Ram posé	2790F
520STE 2M°Ram Posés	3390F
520STE 4M°Ram Posés	4290F
1040STE	3290F
1040STE + SM124	4290F
Mega STE 4M° HD 48M° + SM124	9990F
MON. SC1435 ST	1990F

AMIGA

Cadeau !!! 50 Disquettes + 1 Joy

AMIGA 500	2790F
AMIGA 500 1M° Ram	2990F
AMIGA 500 1M° + 1083S	4990F
AMIGA PLUS	3290F
AMIGA PLUS + 1083S	5290F
AMIGA 2000 + 1 Lect.	NC
AMIGA 2000 + 1083S	NC
MON. 1083S Commodore	1990F

PROMOTIONS

STAR LC2410	2790F
STAR LC200	2690F
STAR LC20	1990F
Lect.Ext double face ST ou AMIGA	590F
EXT 512K AMIGA avec Horloge/Interrupteur	390F
EXT 512K AMIGA	290F
512K pour STE	390F
5:2K pour STF	590F
2 M° pour STE	990F
4 M° pour STE	1900F
Scanner Golden Image	1490F
Souris Optique ST/Am	450F
Boîte Rgt 40 Disquettes	40F
Boîte Rgt 100 Disquettes	70F
Tapis de Souris	50F
Cable Minitel	150F
Adapt peritel 1083S/1435	250F

Offrez un Portfolio !

ATARI PORTFOLIO	PORTFOLIO INTERFACE //
1790F	**1990F**

ATARI MEGA STE OPEN

4M° Ram

6490 F

SERVICE NOUVEAUTES

(1) 47 66 11 77

Disquettes
(3,5P DF DD)
175F les 50
325F les 100

Disquettes Konica
200F les 5 Boîtes/10
(3,5P DF DD
Marque + Etiquettes)

Livraison en 48h

Paiement en 4 fois sans frais (sous réserve d'acceptation du dossier par Cetelem/Franfinance).
CB Visa, Carte Aurore
Ctre Remboursement

Bon à retourner rempli à ELECTRON 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris

Nom : ....
Adresse : ....
....
CP : .... Tél : ....
Ville : ....
Mode de réglement : Chèque Bancaire
CB : N° ..../......../......../........
Date Validité: .../... Mandat Crédit

Je vous passe la commande suivante

Désignation	Qté	Montant
....	...	....
....	...	....
....	...	....
....	...	....

Signature Total Port.........
Total Commandé ....
Port Matériel: 150F, Accessoire: 50 F

Ti 96

Martian Memorandum

PC

Countdown avait déjà marqué l'univers micro-ludique par ses mélanges de dessins et de graphismes digitalisés ; Martian Memorandum va encore plus loin !

Editeur : Access. Scénario et design : Brent Ericson et Chris Jones ; graphismes : Doug Vandegift.

Dans de superbes graphismes, votre personnage (digitalisé) doit résoudre de nombreuses énigmes et échapper à de nombreux dangers.

Commençons par le scénario. Après vos aventures dans *Countdown*, vous avez ouvert un cabinet de détective privé. Les années ont passé, Mars a été colonisé et si vous n'aviez pas partagé cette évolution, le monde vous semblerait bien changé. Des mutants, résidus de divers expériences, sont apparus, mais sont plus ou moins tenus à l'écart du reste de la population.

Au début du jeu, vous vous trouvez dans votre bureau et vous êtes convoqué par l'homme le plus riche du monde, qui contrôle toutes les exploitations minières de Mars. Il vous explique que sa fille a été enlevée (ce qui est gênant) et qu'un objet mystérieux a lui aussi disparu (ce qui semble bien plus l'ennuyer)... C'est ainsi que commence une aventure qui va vous mener de la Terre à Mars, et qui vous permettra (peut-être) de sauver l'humanité !

La réalisation de ce programme est somptueuse. Les images, superbes, vous enveloppent dans une atmosphère glauque, proche de *Blade Runner*, où personne n'est vraiment innocent. Les lieux à visiter et les différents personnages sont nombreux et contrastés. Cela va de votre secrétaire (avec laquelle vous communiquez par la montre-visiophone et qui répond de sa voix suave aux questions que vous pouvez vous poser) au mutant à deux têtes ou à la grande prêtresse de Mars ! Comment ? J'ai dit que la secrétaire a une voix suave ? Mais tout à fait, et ce même si vous ne disposez que du petit haut parleur du *PC* ! La plupart des personnages de rencontre vous répond dans un anglais intelligible et bouge de façon tout à



Attention ! En ouvrant le coffre, vous provoquerez une destruction générale. Pensez donc à votre jetpack.

fait convaincante. Quand vous saurez que tous ces personnages sont présentés sous forme de photos digitalisées et animées, vous commencerez à vous faire une idée de ce que propose ce jeu. Pour ceux qui auraient des problèmes auditifs (ou plus simplement qui auraient des problèmes à saisir l'accent typiquement US des phrases), des fenêtres viennent soutenir les digitalisations vocales.

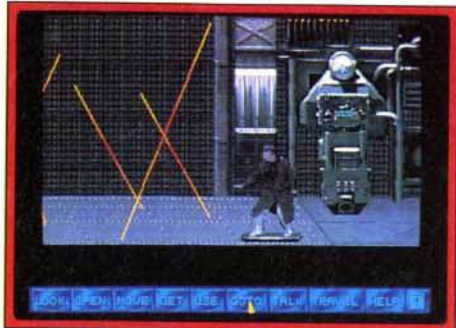
Voir le photographe lever la main en disant : « Mais qu'est-ce que vous me voulez ? », ou le mannequin de mode vous traiter de satyre avec une moue dégoûtée



Certains dialogues sont digitalisés.

est tout simplement ahurissant ! Quant au mutant à deux têtes (dont l'une de mort) qui semblent se parler, même si, comme d'autres personnages, il ne dispose pas de sa voix digitalisée (quand les textes sont trop long, vous n'aurez droit qu'aux fenêtres de textes), il n'en est pas moins impressionnant (bien que très gentil !).

La manipulation se fait par le même jeu de commandes que *Countdown*. Vous pouvez regarder, déplacer (ce qui permet aussi bien de bouger un meuble que de faire fonctionner un interrupteur), prendre, utiliser, parler, etc. Toutes ces fonctions sont accessibles via une barre de commande située au bas de l'écran. Pour déplacer votre personnage, il suffit de cli-



Du skate-board entre les lasers...



Fouillez consciencieusement votre bureau.

VOUS RECHERCHEZ ...



VOUS PROPOSE



CARTES CONTROLEUR ET DISQUES DUR



LA CARTE MULTIMEDIA
« LA PLUS POINTUE » POUR LES AMIGAS

GRANDSLAM La Carte multifonction la plus performante du marché contrôleur SCSI (taux de transfert de plus de 1.9 MO sous DPerf), extension de mémoire (jusqu'à 8 MO par SIMMs), connecteur parallèle de sortie et carte réseau SCSI (IVS SCSI SHARE). Livrée montées sur équerres avec câbles, programme de formatage, utilitaire de configuration de réseau et logiciel de test de la mémoire et du port parallèle.

GRANDSLAM A2000		2.600 F.
GRANDSLAM A500		3.300 F.
A2000		
GRANDSLAM HC 52Q	QUANTUM LP 52S (14-19 mS)	5.490 F.
GRANDSLAM HC 105Q	QUANTUM LP 105S (14-19 mS)	7.300 F.
GRANDSLAM HC 210Q	QUANTUM LP 210S (14-19 mS)	11.300 F.
A500		
GRANDSLAM 500/52Q	QUANTUM LP 52S (14-19 mS)	6.490 F.
GRANDSLAM 500/105Q	QUANTUM LP 105S (14-19 mS)	8.300 F.
TRUMPCARD PRO		
TRUMPCARD PRO HC 52Q	QUANTUM LPS 52S (14-19 mS)	4.550 F.
TRUMPCARD PRO HC 105Q	QUANTUM LPS 105S (14-19 mS)	6.390 F.
TRUMPCARD PRO HC 210Q	QUANTUM LPS 210S (14-19 mS)	10.390 F.
TRUMPCARD PRO 500/52Q	QUANTUM LPS 52S (14-19 mS)	5.550 F.
TRUMPCARD PRO 500/105Q	QUANTUM LPS 105S (14-19 mS)	7.450 F.
TRUMPCARD		
TRUMPCARD HC 45	FUJITSU (25 mS)	3.650 F.
TRUMPCARD HC 52Q	QUANTUM LPS 52S (14-19 mS)	4.890 F.
TRUMPCARD 500/45	FUJITSU (25 mS)	4.550 F.
TRUMPCARD 500/52Q	QUANTUM LPS 52S (14-19 mS)	4.850 F.

Commodore A-500 Plus — Extension 1 MO NOUVEAU — Microbotics M502 EXCLUSIF

Porte l'A500 Plus à 2 MO de CHIP RAM.

A vous la création graphique ! M502 ... 750 F.

HAM - E NOUVEAU HAM - E +

LA CARTE 24 BITS-16 MILLIONS DE COULEURS QUE TOUS LES AMIGA-USERS ATTENDAIENT

Résolution HAM-E : 384 x 560 - HAM-E+ : 768 x 560 • Pas besoin de vous séparer de votre moniteur 1084s. • Le logiciel processeur graphique NEW IMAGE PROFESSIONAL vous est offert gratuitement afin d'exploiter au mieux les capacités de votre carte graphique 24 bits. • Compatibilité avec les formats Targa, GIF, etc... • Sauvegarde et conversion des images en IFF 24 bits. • Dimension maximale de l'image 32.767 x 32.767 pixels. • Interface utilisateur simple et intuitive.

Prix : HAM-E 3.250 F HAM-E+ : 4.750 F

NOUVEAU COMPATIBILITE TOTALE HAM-E VOLUMM-4D

EXTENSIONS MEMOIRE



8-UP ! (DIP) 2/8 MO (A2000) MICROBOTICS

2 MO	1.750 F.	4 MO	2.650 F.
6 MO	3.600 F.	8 MO	4.450 F.

EXPANSION SYSTEMS

La carte BASEBoard vous donne la puissance de l'AMIGA 2000 au prix de l'AMIGA 500.



- Extension de la mémoire jusqu'à 4 Mo.
- Carte fille de 2 Mo portant la mémoire à 6 Mo.
- Se place dans le connecteur de l'A501.
- Horloge avec pile.
- 100% compatible avec les logiciels AMIGA
- 100% compatible avec Fat Agnus et Super Fat Agnus.

BASEBOARD peuplée 0K	995 F.
2MO	1.990 F.
4MO	2.990 F.
6MO	4.990 F.
Carte fille XRAM BOARD peuplée 512K	1.250 F.

DataFlyer™

CARTES CONTROLEURS & DISQUES DURS

Donnez de l'espace à votre AMIGA à UN VRAI PRIX BUS PLUS

A2000	
DataFlyer 45 (HD 45 MO, 25mS)	2.950 F.
DataFlyer 52 Q (HD Quantum 52 MO, 14mS)	3.290 F.
DataFlyer 105 (HD 105 MO, 25 mS)	4.450 F.
A500 DataFlyer avec boîtier externe se raccordant au bus de l'A500	
DataFlyer 500/45 (HD 45 MO, 25 mS)	3.650 F.
DataFlyer 500/52 Q (HD Quantum 52 MO, 14 mS)	3.990 F.
DataFlyer 500/105 (HD 105 MO, 25 mS)	5.150 F.

NOUVEAU DATA FLYER RAM

Carte d'extension mémoire pour A500 et A2000.

Permet d'apporter jusqu'à 8 MO de RAM supplémentaire à votre Amiga.

DATAFLYER RAM se peuple de SIMMs

A500 la carte s'installe sur la carte contrôleur SCSI DATAFLYER. (Totalement compatible avec la BaseBoard et la combinaison des deux peut faire monter la Ram de votre 500 jusqu'à 10.5 MO !

A2000 la carte s'installe dans un connecteur 100 broches ou se monte sur la carte contrôleur DATAFLYER (à partir de la version 1.0 de la DATAFLYER PLUS).

DATAFLYER RAM peuplée OK	950 F.
2 MO	1.860 F.
4 MO	2.790 F.
8 MO	4.650 F.

MicroBotics, Inc.

VXL*30 NOUVEAU

LA CARTE ACCELERATRICE 68030 POUR AMIGA 500 et A2000

La rapidité, la puissance à votre disposition • Construisez votre carte accélératrice selon vos besoins • Elle est équipée du processeur Motorola 68030 ou du 68030EC (version économique) • Compatible coprocesseur mathématique 68881 et 68882 • Compatible Kickstart 2.0 • En option carte Mémoire additionnelle VXL-RAM 32 (peuplée en RAM BURST ou NON-BURST 2 ou 8 MO) • Livrée avec le logiciel du domaine public Set CPU.

VXL 25mhz EC030	3.495 F.
VXL 25mhz EC0E0 + 68882 (25mhz) et VXLRAM 32 NON-BURST (2MO)	7.450 F.
VXL 25mhz 030 + MMU + 68882 (25mhz) et VXLRAM 32 NON-BURST (2MO)	12.400 F.
VXL 50mhz 030 + MMU + 68882 (25mhz) et VXLRAM 32 BURST (2MO)	15.700 F.

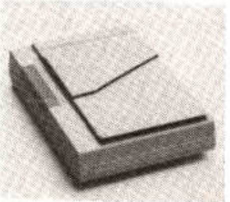
Tous ces montages peuvent se réaliser en étapes successives suivant vos besoins. Autres constructions : nous consulter.

EXTENSION MEMOIRE 512 K

avec interrupteur et horloge. A500 **350 F.**

PRINT TECHNIK

AMIGA (A500, A2000, A3000) PROFESSIONAL SCANNER



• Scanner à plat, format A4, avec « ampoule blanche » et mécanisme de haute précision assurant 600 DPI « vrais » en direction verticale pour obtenir de meilleurs résultats. • Capacités de scan de 75 à 600 DPI. • Compatible avec toutes les résolutions Amiga. • Impression directe sur HP LaserJet.• Livré avec OCR Junior, logiciel de reconnaissance de caractères de grande qualité. • 3 MO de mémoire recommandés pour une bonne utilisation. Prix : .. 9.500 F.

NOUVEAU HANDY SCANNER

Largeur utile de scan : 128 mm. 16 tons de gris Prix : . 2.350 F.

K C S

POWER PC BOARD (A500)



La plus belle machine pour le graphisme, le son et les jeux devient un ordinateur PRO et vous permet d'utiliser la logique bureautique PC. En plus, votre ordinateur passe à un total d'un MEGA OCTET ET DEMI.

Prix : ....NOUVEAU PRIX........... 2.480 F.

NOUVEAU POWER PC BOARD

maintenant disponible pour A2000 ET A3000.

Prix : ..... 2.950 F.

TRILOGIC

AMIGA AUDIO DIGITIZER
choisissez entre la version MONO OU STEREO

Les deux digitaliseurs (samplers) Amiga vous offrent le meilleur rapport qualité/prix. La fréquence et la dimension de l'échantillon sont déterminées simplement par le logiciel que vous utilisez. Fonctionne avec Audiomaster I & II, Perfect Sound, Future Sound, ProSound, Datel sampler et Sonix, etc. ... Livré avec câble de connection et « Sound Workshop ». Disquette DP.

AUDIODIGITIZER MONO	345 F.
AUDIODIGITIZER STEREO	495 F.

SAMPLER MK2

Le SAMPLER STEREO Amiga le PLUS RAPIDE (1 million d'échantillons par seconde). • Des SUPER résultats avec CD AUDIO. • Réglage du niveau d'entrée par BOUTON. • Seul SAMPLER Amiga équipé d'une sortie parallèle (passthrough). • Reste connecté même hors utilisation. • Livré avec câbles, disquette. • En option adaptateur automatique d'impression. Compatible A3000

Prix ..... 580 F.

INTERFACE MIDI

INTERFACE MIDI 2 pour A2000/A500 et A1000

Equipée d'une prise IN, d'une prise OUT ET D'UNE THROUGH et en plus OUT de deux prises qui peuvent être validées soit en OUT ou THROUGH par interrupteur. La souplesse de votre interface en est grandement augmentée.

Prix ..... 450 F.

MOUSE-JOYSTICK

Ne vous cassez plus la tête... et ne cassez pas non plus votre Amiga. Il existe un moyen simple de passer de la souris au joystick. Une simple pression sur le commutateur suffit ! Prix.......... 155F.

Téléphonez pour nous demander votre Distributeur le plus PROCHE

CONDITIONS GENERALES DE VENTE : Nos prix s'entendent TTC, départ Paris, paiement comptant. Base cours US$, Livre sterling au 15/08/91 • PORT métropole : Carte et Disques durs : 70 F. - Autres produits : 30 F.

BON DE COMMANDE BUS PLUS A ENVOYER AVEC VOTRE REGLEMENT

BUS PLUS 41, rue Barrault - 75013 PARIS
Tél. (1) 45 80 05 66 - Fax (1) 45 88 63 82

NOM ....

ADRESSE ....

VILLE .... CODE POSTAL

Qté	ARTICLE	PRIX unit.
FRAIS DE PORT		

Crédit CREG • Expédition colissimo dans toute la France TOTAL

AMIGA

☐ CHEQUE
☐ CCP
☐ Carte Bancaire

expire à

Date ....

Signature ....

96 I.I.

quer vers sa destination ou d'utiliser les touches du curseur. Lorsque vous entrez en contact avec un personnage, son visage apparaît dans une fenêtre. S'il est déjà amadoué, vous pouvez lui poser des questions sur tous les sujets auxquels vous avez déjà eu accès.
Souvent, avant d'arriver à ce résultat, vous devrez communiquer avec lui ou lui apporter un objet.
Les communications sont assez limitées : le personnage pose une série de questions et vous devez y répondre correctement. En cas de mauvaise réponse, vous risquez d'être simplement éjecté de la conversation et de devoir y revenir par la suite (pour la recommencer comme si de rien n'était !), d'être éjecté définitivement (il faut recharger et recommencer) ou de trépasser prématurément (idem). Ces phases de communication, superbes (c'est là que vous avez droit aux animations et aux digits vocales), sont aussi rapidement lassantes et le jeu se résume souvent à essayer les réponses les unes après les autres. D'autres phases du jeu vous montrent « en pied ». Vous devez alors accomplir un certain nombre d'actions dans un certain ordre. Par exemple, dans la décharge, il faut utiliser l'échelle, entrer dans le véhicule croulant, prendre la nourriture du chat, ressortir, remonter à l'échelle, la donner au félin qui la prend et se sauve : le chien (qui vous aurait sinon dévoré tout cru) part à sa poursuite et vous pouvez accéder au transformateur qui bloque l'ouverture du coffre où se trouve ce que vous êtes venu chercher... Ouf ! Ces passages, assez nombreux, sont de loin les phases les plus intéressantes de ce jeu. La logique est mise à dure épreuve et l'échec se soldera la plupart du temps par le trépas de notre héros.
Si vous bloquez trop longtemps sur un problème, une fonction d'aide est accessible à tout moment (pas dans les conversations, malheureusement), qui vous apporte toutes les informations nécessaires. Cette option est à utiliser avec modération, sous peine d'enlever tout plaisir au jeu.
Elle évite en revanche d'être bloqué, ce qui est un très bon point pour ce jeu. En conclusion, *Martian Memorandum* est une superbe démonstration des possibilités du *PC*. L'aventure, même si elle se limite à communiquer et à ramasser/utiliser des objets, est consistante et l'atmosphère est très bien rendue. Un très bon jeu.

Jean-Loup Jovanovic



L'une des dernières étapes du jeu : le temple martien. Vous y trouverez les solutions à bien des mystères avec l'aide d'une charmante prêtresse.


A la fin de l'aventure, vous devrez combattre un savant fou.

INTERET : 17

Ce n'est peut-être pas le jeu d'aventure le plus intéressant, mais c'est certainement le plus beau !

TYPE aventures policières futuristes

GRAPHISMES ★★★★★★
Les paysages sont variés, les personnages saisissants. En un mot, c'est superbe !

ANIMATION ★★★★★
Les personnages bougent et parlent avec une fluidité peu commune.

BANDE SON ★★★★★
(sans carte !)
Incroyable : les voix digitalisées sortent parfaitement distinctes du petit haut parleur du *PC*.

PRIX : C

Fascination

PC

Tomawhawk nous propose pour cette fin d'année un certain nombre de logiciels de qualité. *Fascination,* même s'il ne s'agit pas du meilleur du lot (AGE a une autre envergure !) dispose de qualités bien sympathiques. Le scénario mêle humour, espionnage et érotisme (très soft).

Editeur : Tomahwawk.

Pilote de ligne, vous venez d'avoir un mort parmi vos passagers. Avant de succomber à ce qui semble être une crise cardiaque, il vous a remis une malette, avant de trépasser dans un « ARGHH » fort éloquent. Au début du jeu, vous vous trouvez dans votre chambre, avec la malette posée sur votre lit. La première chose est de trouver le code d'ouverture. Il s'agit d'une série de cinq lettres... Vous avez trouvé ? Bon, la brosse à dents électrique inclut un objet particulier, qu'il vous faut faire parvenir à la société de votre défunt passager. Cette ampoule d'un produit aphrodisiaque (rien que ça !) est malheureusement convoitée par un groupe de méchants qui veulent diriger le



Le code du coffre est évident.

QUI PEUT VOUS OFFRIR DES PRIX AUSSI BAS À QUALITÉ ÉGALE ET VOUS RACHETER VOTRE ANCIEN MICRO ?

Exemple : 386 SX 16 1 Mo

1 LEC 3"1/2
+ 5"1/4
DISQ DUR 40 Mo
SVGA Couleur
1024/768 PITCH 0,28

1 Clavier 102T
+ 1 souris
+ 1 BJ 10 E
Environnement
DOS 3, 4 ou 5

L'ENSEMBLE 11 860 F seulement

PROCHAINEMENT OUVERTURE A RENNES ET BREST

NOUS... À SUIVRE AVEC INTÉRET

Configuration de base

- 1 Mo de Ram extensible
- Boîtier AT Baby ou Mini tower 200 W
- Lecteur 1,2 ou 1,44 Mo
- Contrôleur FDD/HDD
- Sortie série et parallèle
- Clavier 102 touches
- Carte VGA Trident 16 Bits 256 Ko Ex. 1 Mo

DISQUETTES

BOITE DE 10	3"1/2 2D	3"1/2 HD	5"1/4 2D	5"1/4HD
neutre	32	59	18	33
Konica	45	87	33	55

2e Lecteur	435 F
1 Mo SVP	410 F
Souris 3 boutons	130 F
Ext carte VGA :	
de 256 Ko à 512 Ko	180 F
de 256 Ko à 1 Mo	270 F
Imprimantes CITIZEN	
120 D+	+ 1 100 F
124 D	+ 1 850 F
Canon BJ 10 E	+ 2 400 F

	40 Mo		80 Mo		120 Mo		200 Mo	
VGA 256 Ext.	mono	couleur	mono	couleur	mono	couleur	mono	couleur
286 - 12	5 940	7 700	7 050	8 810	8 190	10 385	11 240	13 140
286 - 16	6 100	7 850	7 220	8 980	8 620	10 520	11 380	13 275
386 SX 16	6 995	8 895	8 225	10 050	9 355	11 255	12 115	14 015
386 SX 20	8 175	9 510	9 845	11 050	10 980	12 880	13 730	15 630
386 - 25	8 710	10 510	9 940	11 640	11 070	12 970	13 830	15 730
386 - 33 C	9 795	11 695	11 030	12 930	12 160	14 060	14 915	16 815
486 SX 20	11 955	13 860	13 190	15 090	14 350	16 220	17 080	18 980
486 - 33 C	16 625	18 490	17 930	18 830	18 060	19 960	20 815	22 715

Notre force

- **La qualité** avec des systèmes récents et rigoureusement testés dans nos ateliers.

- **La sécurité**
• Maintenance gratuite pendant 1 an dans nos ateliers (pièces et main-d'œuvre)
• Assistance-conseil téléphonique gratuite
• Maintenance sur site et échange standard par contrat

- **Les prix**
"Difficile de trouver mieux"
Conséquence :
• d'une gestion rigoureuse de nos charges de structure
• d'accords privilégiés et de la confiance des plus grands importateurs.

- **La passion de la réussite**
d'une équipe jeune et dynamique, ouverte et disponible pour un partenariat efficace.

Payer votre micro jusqu'à - 50 % du prix neuf

Occasion - Dépôt vente
Achat - Vente
Toutes nos occasions sont garanties 3 mois

CONSULTER NOS DIFFÉRENTS STOCKS SUR MINITEL
(1) 41 89 70 10 Code AGX

- Plus sûr pour l'acheteur car le matériel est révisé et revendu sous garantie 3 mois
- Plus pratique pour le vendeur car nous nous occupons de sa vente (plus de visite à domicile, de petite annonce, etc...)

SAISISSER L'OCCASION

AGX
10, place République
49100 ANGERS
Tél. 41 88 74 07
Fax 41 20 92 76

DBG
9, rue Lamoricière
44100 NANTES
Tél. 40 69 03 05
Fax 40 73 11 78

ILLICO
3, Bd Amiral Courbet
44000 NANTES
Tél. 40 37 57 07
Fax 40 74 19 11

BFM
107, rue de Famars
59300 VALENCIENNES
Tél. 27 42 15 27
Fax 27 42 15 25

Ouverture du mardi au samedi de 10 heures à 12 heures et de 14 heures à 19 heures 30.

Nous recherchons des revendeurs (neufs et occasions) dans chaque département pour développer un réseau. Merci de contacter votre agence la plus proche.

Tous nos prix sont TTC garantis 1 an pièces et main-d'œuvre. - 10 % associations, étudiants, comités d'entreprise.

Délais de livraison 2 à 3 semaines. Transport 250 F TTC à la charge du client. Financement pers. 3.6.12.24 nous consulter.



Après avoir réglé le cadran sur le bon signe zodiacal, jouez la séquence sur le clavier. Attention au petit « + ». C'est la phase la plus dure du jeu.

monde... Téléphonez à la susdite société, on vous apprend que le patron n'est pas joignable. En un mot, la secrétaire vous envoie ballader... Il va donc falloir trouver son numéro privé, un petit tour dans le hall de l'hôtel étant tout indiqué. Mais avant cela, il est indispensable de cacher soigneusement la fameuse ampoule.

Plusieurs solutions s'offrent à vous : le pot de fleurs, le lit, le tapis... En fait (c'est mon dernier « hint » !), c'est dans le réfrigérateur qu'il faut chercher la solution. Pour peu, bien sûr, que vous ayez pensé à le brancher ! Dans le hall, la revue porno recèle, outre de superbes pin-ups, un détail intéressant.



Ne lui faites pas confiance !



L'objet de l'aventure : une ampoule. Son contenu : un aphrodisiaque puissant. Votre but : le rapporter à son inventeur.



L'interface rappelle Windows. En cliquant sur les objets, vous ouvrez des fenêtres que vous pouvez fermer ou déplacer à volonté.

Ce début montre la richesse de ce jeu. Le scénario, même s'il est assez court, est d'une grande richesse. Je vous laisse découvrir la suite, qui vous réserve bien des surprises. Coté technique, rien à dire, les programmeurs et les graphistes de Tomahawk ont fait du très bon travail. L'introduction du jeu est absolument superbe, étonnante.

Une séquence vidéo digitalisée montre comment l'ampoule a été donnée à l'agent qui est mort dans votre avion. L'animation est fluide, rapide (même sur un 286 !), sans doute les plus belles digitalisations vidéos existant actuellement sur *PC*. En revanche, cette séquence est assez courte et prend déjà beaucoup de place sur le dur...

Ce n'est pas demain que nous aurons des jeux entièrement en animation digitalisées ! Outre les superbes images VGA 256 couleurs, qui deviennent monnaie courante sur *PC*, ils ont développé une interface à base de menus déroulants fort pratique. Vous cliquez sur un objet, une fenêtre apparaît avec son dessin. Avec le bouton droit de la souris, vous le mettez dans votre inventaire, avec le bouton gauche, vous l'utilisez. Vous pouvez ouvrir plusieurs fenêtres simultanément à l'écran, et utiliser certains objets sur d'autres. Cela peu devenir très complexe. Par exemple, pour fabriquer une solution dégageant des vapeurs toxiques, il vous faudra prendre un récipient, le poser à coté de l'évier, prendre les composants et faire votre mélange. Les astuces sont nombreuses et il est judicieux de tout noter au fur et à mesure, sous peine de manquer d'une information capitale par la suite. C'est le principal reproche que je ferai à ce jeu. La linéarité du scénario est parfois frustrante, et on aimerait pouvoir se déplacer librement. Autre re-



Perdu ! Vous pouvez recharger... Heureusement, plusieurs sauvegardes sont à votre disposition. Vous en aurez bien besoin.

proche, plus modéré, le jeu est assez simple à finir. La difficulté du scénario est bien dosée mais, par rapport à un *Martian Memorandum* ou un *King's Quest*, l'aventure est trop courte. Ce programme vous tiendra néanmoins en haleine pendant de nombreuses heures et il est si bien construit que vous ne les verrez pas passer. Un bon jeu d'aventure, en français de surcroît.

Jean-Loup Jovanovic

INTERET : 15

Amour, humour et aventure sont les composants de *Fascination*. De plus, la chute vous réserve une sacrée surprise...

TYPE ______ aventure

GRAPHISMES ______ ★★★★★★

Le VGA 256 couleurs est parfaitement utilisé et les graphistes de Tomahawk s'en sont donné à cœur joie. Les petites scènes croquignolettes ne font que relever la sauce.

ANIMATION ______ -

BANDE SON ______ ★★★★



(interface MDO)

La musique est d'ambiance, mais les bruitages sont inexistants.

PRIX : C

aMIE LE PRO.

SPECIAL FETES

POUR L'ACHAT DE VOTRE ORDINATEUR AMIE VOUS PROPOSE DES OPTIONS A PRIX CADEAUX !

IMPRIMANTE
Matricielle
9 aiguilles-80 colonnes
~~1.990 F~~ **1.390 F**

MONITEUR COULEUR
14" couleur stéréo. Résolution
640 pixels X 285 lignes
Socle orientable.
Affichage RGB/TTL/CVHS
~~2.290 F~~ **1.890 F**

3 SUPER JEUX
a choisir parmi
VROOM-DEUTEROOS-TERMINATOR II
CROISIERE POUR UN CADAVRE
LOTUS ESPRIT II
~~850 F~~ **630 F**

- AMIGA 500 — 2.790 F
- AMIGA 500 + Ext 512 Ko — 2.890 F
- AMIGA 500 PLUS — 2.990 F
- AMIGA 500 PLUS + Ext 1 Mo — NC
- AMIGA 2000 — 5.290 F
- AMIGA 2000 + Ext 2 Mo — 6.690 F
- ATARI 520 STE — 2.490 F
- ATARI 520 STE + Ext 1 Mo — 2.690 F
- ATARI 1040 STE — 3.290 F
- ATARI 1040 STE + Ext 2 Mo — 3.590 F
- ATARI MEGA STE OPEN — 6.490 F
- ATARI MEGA STE + Ext 4 Mo — 6.990 F

20 JEUX
+ 1 MANETTE
Valeur ~~3.000 F~~
590 F

LECTEUR EXTERNE 3"1/2
+ 200 Disquettes
~~1.150 F~~ **990 F**

SEGA MEGADRIVE 990 F
+ 1 jeu 1.190 F
+ 3 jeux 1.490 F

SEGA GAME GEAR 990 F
+ 1 jeu
+ 1 jeu 1.190 F
+ 3 jeux 1.490 F

LYNX 790 F
+ 1 jeu 990 F
+ 3 jeux 1.290 F

Ouvert les Dimanches 8/15/22 et 29 Décembre

POUR BIEN DÉMARRER EN INFORMATIQUE !

* **DISQUETTES 3"1/2 DF-DD**
Par 100 : **3 F** l'unité. Par 50 : **3,50 F** l'unité.
Par 10 : **4 F** l'unité

* **EXTENSION MEMOIRE 512 Ko**
Atari : **250 F**
Amiga : Sans horloge : **340 F.** Avec horloge : **390 F**

* **LECTEUR EXTERNE**
Amiga ou Atari : 3"1/2 : **550 F.** 5"1/2 : **990 F**

* **TRACK BALL**
Amiga ou Atari : **390 F**
Plus rapide, précis et pratique que la souris !

* **LOGICIEL DUPLIQUEUR**
Logiciel AMIGA X COPYPRO + CYCLONE : **340 F**

* **MONITEUR COULEUR** AMIGA OU ATARI: **2.190 F**

LES "PLUS" d'aMIE

.REMISE 2% pour paiement comptant
.GARANTIE 2 ans (uniquement sur l'unité centrale)
.CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
.REPRISE Votre vieil ordinateur ATARI ou AMIGA
repris à 50% de sa valeur**
.REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.
*Après acceptation du dossier
**Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F

POUR COMMANDER 43.57.48.20
TÉLECOPIE : 47.00.50.51

VPC	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SERVICE TECHNIQUE OCCASION	13, passage du jeu de Boule 75011 Paris	43.38.46.40
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieuteaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieuteaud 13006	(16) 91.47.74.11

A RETOURNER A: AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS
NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL |_|_|_|_|_| TEL
MON ORDINATEUR
(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 60 F/ TRANSPORTEUR 100 F Par colis/ C.R 80 F TOTAL
☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB AMIE
|_|_|_|_| DATE D'EXPIRATION
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
DATE SIGNATURE

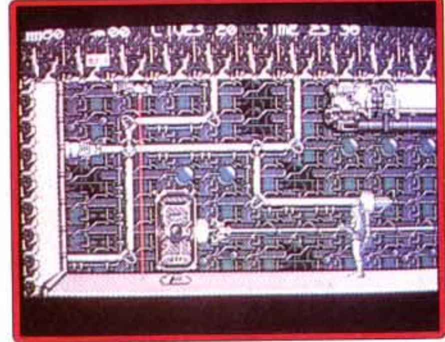
REMISE NON CUMULABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.
OFFRES VALABLES JUSQU'AU 31 Decembre 1991

SCOR-TILT 12-91-RC 86 B 2526

The Final Day

Un jeu prenant qui aurait mérité une meilleure animation

aventure/action : type
12 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★ : animation
★★★ : bruitages
C : prix



Déjà testé en version *Amiga* dans *Tilt* 89, *The Final Day* vous propose une aventure/action assez sympathique. L'ordinateur gérant la base spatiale s'est détraqué et vous devrez trouver le moyen de le désactiver. Vous allez parcourir les nombreux couloirs, ceux-ci étant reliés par un système d'ascenseurs à carte. Il est vraiment très facile de se perdre et, à moins de posséder un sens aigu de l'observation, la cartographie est indispensable. Les terminaux d'ordinateur que vous trouverez en chemin vous permettront dans certains cas de découvrir un mot de passe, à condition de résoudre une petite énigme mathématique. Un grand nombre de robots divers et de tourelles de tir vont gêner votre progression. Tirez sur les uns et évitez les autres. La réalisation est moins agréable que sur *Amiga*. Si les décors et les graphismes des robots sont toujours aussi travaillés, l'animation en revanche est beaucoup trop lente, sa fluidité ne parvenant pas à faire oublier ce défaut. Coté son, la musique est agréable mais les bruitages d'action trop réduits. En dépit de ces défauts, le jeu reste assez prenant, l'aspect aventure et réflexion primant sur le coté shoot-them-up (disquette Arkalys pour Atari ST). Jacques Harbonn

Death Knight of Krynn

Un scénario confus dans l'univers de Dragonlance

jeu de rôle : type
13 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★ : animation
★★ : bruitages
C : prix

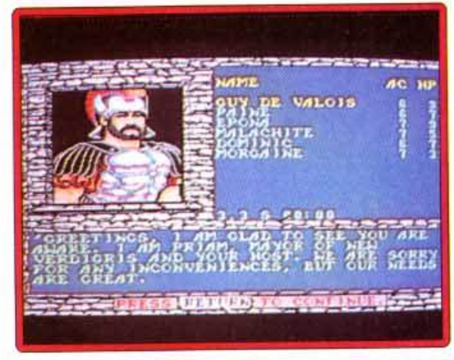


Death Knight of Krynn, déjà testé en version *PC* dans *Tilt* 91, est la suite de l'excellent *Champions of Krynn*. Ce nouveau jeu de rôle se place toujours dans l'univers de *Dragonlance*, très fidèle à *Advanced Dungeons and Dragons (ADD)*. La réalisation sur *Amiga* est agréable, avec des monstres animés convaincants et de nombreuses images complémentaires complétant l'ambiance. En revanche, la bande sonore est d'une grande platitude, ce qui se ressent d'autant plus sur une machine comme l'*Amiga*. L'ergonomie est sans reproche, le jeu pouvant se dérouler entièrement à la souris ou à l'aide de touches-clé faciles à mémoriser. Toutes ces qualités ne suffisent malheureusement pas à faire de *Death Knight of Krynn* un bon jeu. Le précédent volet avait réussi à me charmer par un scénario intelligent, combinant rôle, aventure et « astuces ». Ici, les combats sont beaucoup trop privilégiés, ce qui nuit à terme à l'intérêt du jeu, et le scénario est assez confus. Au bout d'un moment, on ne sait plus très bien pourquoi l'on se bat ! Dommage car ce logiciel avait tout pour satisfaire les amateurs, mais tel qu'il est, seuls les mordus pourront s'en contenter (disquettes SSI pour Amiga). Jacques Harbonn

Secret of the Silver Blades

Une plongée fidèle dans le monde d'AD&D. Trop fidèle ?

jeu de rôle : type
15 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★ : animation
★★ : bruitages
anglais : langue
C : prix



Longtemps après la version *PC* (testée dans le *Tilt* 83), *Secret of the Silver Blades* fait enfin son apparition sur *Amiga*. Ce jeu de rôle, fidèle aux règles d'*Advanced Dungeons and Dragons (ADD)*, constitue le troisième volet de la série Forgotten Realms. Votre équipe devra être puissante car ce volet se déroule à haut niveau. Ainsi, pas d'orque et autre squelette ici, mais des ogres, des géants des collines, des minotaures, des centaures et autres créatures puissantes et résistantes. On retrouve avec plaisir le système intelligent des sorts (la durée de mémorisation obligatoire dépend du niveau du sort) et leur fidélité à *ADD* (les monstres font bon usage des leurs et vous-même devrez faire attention pour ne pas toucher au passage vos compagnons). En revanche, le scénario n'est pas assez solide et laisse une trop grande place aux combats. Même en système de combat rapide, leur répétition parvient à lasser. La réalisation est correcte, avec des graphismes travaillés et une ergonomie tout souris. En revanche, les bruitages ne sont guère évolués. Si les mordus d'*ADD* ne s'ennuieront pas, ce programme ne leur donnera pas autant de satisfaction (disquette SSI pour *Amiga*). Jacques Harbonn

Rise of the Dragon

Enfin l'Amiga accueille les aventures de Blade Hunter.

aventure : type
15 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★ : animation
★★★★ : bruitages
anglais : langue
D : prix

Bien longtemps après les possesseurs de *PC* (dont la version a été testée dans le *Tilt* 89), les amigaïstes vont pouvoir se plonger dans les aventures politico-policière d'un privé, Blade Hunter. Bien que linéaire, l'aventure est intéressante, la recherche des objets étant loin d'être le but principal. Vous allez devoir aussi découvrir des indices en discutant avec les gens et défendre votre peau en mode arcade. La conversion sur *Amiga* est d'un bon niveau, avec des graphismes très travaillés et des musiques variées d'une scène à l'autre (les bruitages d'ambiance sont malheureusement bien rares). Cependant, ce jeu ne s'adresse qu'à des configurations musclées. Tout d'abord, 1 Mo sont indispensable. Il faut encore disposer d'un Super Fat Agnus pour bénéficier des graphismes les plus fins. Enfin, un disque dur est chaudement recommandé, le jeu occupant dix disquettes et, même avec de multiples drives, les permutations sont fréquentes. Signalons aussi un petit temps de latence avant l'enregistrement des ordres souris. Si ces limitations ne vous font pas peur, laissez-vous tenter par ce programme car l'aventure est vraiment prenante (disquettes Dynamix pour *Amiga* 1 Mo). Jacques Harbonn

Brad Stallion in Sex Olympics

Des aventures bien réalisées, jamais vulgaires.

aventure érotique : type
12 : intérêt
★★★★ : graphisme
– : animation
★★★★ : bruitages
anglais : langue
C : prix

Ce logiciel vous propose une aventure assez particulière. Pour défendre les couleurs de la Terre aux Olympiades du Sexe, vous allez visiter différentes planètes et tenter de conquérir les belles jusqu'à la conclusion finale. Mais votre challenger ne va pas rester inactif non plus. Une course contre la montre va s'engager et vous devrez agir vite et bien. Bien que centré sur le sexe, ce programme n'est jamais vulgaire et l'on voit tout au plus quelques jeunes femmes déshabillées. L'aventure se contrôle à l'aide d'une série d'icônes gérées par la souris. Les possibilités sont assez riches et les solutions aux différents problèmes d'une grande logique. Vous allez mettre la main sur un bon nombre d'objets. Si certains vous serviront directement, d'autres permettront de ralentir votre adversaire. La réalisation est d'un niveau très correct, avec des graphismes variés et des images digitalisées pour les jeunes femmes. Quelques bruitages et voix numérisées complètent l'ambiance. Les deux versions Atari *ST* et *Amiga* sont identiques, la version *ST* étant un peu plus riche au niveau sonore. Une aventure agréable qui ne tombe jamais dans la vulgarité (disquette Free Spirit pour Atari *ST* et *Amiga*). Jacques Harbonn

Terminator

Un jeu d'aventure de peu d'intérêt qui n'apportera rien à votre ludothèque

aventure animée 3D : type
5 : intérêt
★ ★ ★ ★ : graphisme
★ : animation
★ ★ : bruitages
anglais : langue
C : prix

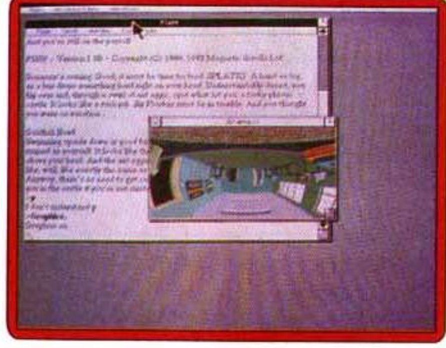


Terminator est un jeu d'aventure 3D très décevant ! Vous dirigez votre personnage dans un vaste décor pour découvrir votre ennemi et l'abattre. Diverses options sont accessibles : la carte pour se repérer ou effectuer des déplacements automatiques, l'inventaire pour saisir ou poser un objet, etc. Mais impossible pourtant de ressentir ici le frisson de l'aventure. Premier gros défaut, la lourdeur de la simulation. Il faudra un *PC* cadencé au moins à 20 MHz (et encore) avec mémoire étendue à la clef pour ne pas s'offrir des arrêts sur image de plusieurs secondes lorsque l'on avance. De même, beaucoup d'atouts ne sont pas exploités. Un exemple, il est possible de conduire une voiture, mais le bruitage du moteur ne dure que 5 secondes et la simulation est nulle. Plus loin, les personnages 3D qui traversent le paysage traversent aussi systématiquement les maisons. Enfin, et c'est le plus grave, il ne se passe rien pendant de très longues périodes. La notice n'explicite en rien ce qu'il faut faire dans ce jeu. J'ai finalement compris qu'il suffisait de trouver des armes et des munitions, quelques autres objets et de rejoindre l'adversaire. Nul ! (disquette Bethesda pour PC). Olivier Hautefeuille

King's Quest V

Rien de révolutionnaire dans cette version appauvrie d'un hit PC.

aventure animée : type
8 : intérêt
★ ★ ★ ★ ★ : graphisme
★ : animation
★ ★ ★ : bruitages
anglais : langue
D : prix



Lors de sa sortie en version PC (testée dans *Tilt* 88), *King's Quest V* avait révolutionné le monde des aventures graphiques grâce à l'usage du mode MCGA (256 couleurs). Cette conversion sur *Amiga* est loin d'être aussi convaincante. Si les graphismes restent d'un bon niveau, le passage en 32 coouleurs leur a fait perdre une bonne partie de leur charme (pourquoi ne pas recourir au mode HAM 4 096 couleurs ?). Mais surtout, l'animation est d'une telle lenteur qu'elle occulte tout le plaisir de jeu. Ajoutez à cela que la gestion souris est loin d'être parfaite. Et comme le scénario de cet épisode n'a rien d'exceptionnel (il est trop linéaire et les actions limitées), l'intérêt chute encore d'autant. Les constantes manipulations de disquettes ajoutent à l'ennui. Si le savoir-faire de l'équipe de Sierra n'est plus à démontrer en matière de scénario (bien que cet épisode n'en soit pas le meilleur exemple), elle semble en revanche ne pas connaître grand-chose à la programmation du 68000. A la rigueur en configuration musclée (*Amiga 3000* et disque dur), le choix peut se justifier mais un *Croisière pour un cadavre* vous apportera bien d'autres joies (disquettes Sierra pour Amiga). Jacques Harbonn

The Magnetic Scrolls Collection

Une bonne compilation de logiciels d'aventures : oldies but goldies...

compilation, aventure animée : type
15 : intérêt
★ ★ ★ : graphisme
– : animation
– : bruitages
anglais : langue
C : prix



Cette compilation regroupe trois des plus fameuses aventures des temps passés. Il s'agit de *Fish* (*Tilt* 59 bis), de *Corruption* (*Tilt* 57) et de *Guild of Thieves* (*Tilt* 45). Ces trois programmes offrent des mises en scène identiques. Leur venue sur *Amiga* en compilation intéressera les amateurs d'aventures graphiques classiques, anglophones confirmés et adeptes d'énigmes complexes. Pour chacune de ces missions, vous allez disposer comme bon vous semble des fenêtres de travail disponibles. L'une pour les descriptions et les ordres, une autre pour les graphismes, une troisième pour l'inventaire, etc. Même si l'on est aujourd'hui accoutumé à l'utilisation d'icône et à l'ambiance ludique des aventures animées, il est intéressant de se lancer à nouveau dans des missions de ce type. Les scénarios sont très profonds, plus travaillés que la plupart de ceux des aventures visuelles que l'on connaît aujourd'hui. Il se dégage de ces trois épisodes une atmosphère séduisante, un peu comme si l'on préférait pour un jour un bon polar à un film plein écran. Oldies donc, but goldies aussi ou, comme quoi, c'est dans les vieux pots... (disquettes Magnetic Scrolls pour Amiga). Olivier Hautefeuille

Lankhor pour CPC

Lankhor a la bonne idée d'offrir des compilations aux possesseurs de CPC.

aventure icône : type
15 : intérêt
★ ★ ★ ★ : graphisme
– : animation
★ ★ ★ : bruitages
français : langue
/ : prix



Pourquoi « Lankor pour CPC » ? Non, il ne s'agit pas d'un parfum... mais d'un test groupé, un coup de chapeau pour la société française Lankhor qui continue à défendre les possesseurs d'Amstrad *CPC* amateurs d'aventure. Nous vous signalerons tout d'abord la sortie d'une compilation regroupant *Alive* (noté 13, *Tilt* 93), *Sdaw* (noté 12, *Tilt* 88) et le célèbre *Morteville Manor* (noté 17, *Tilt* 65). A noter aussi une autre compilation, de deux titres cette fois, *Fugitif* et *la Secte Noire,* des aventures bien plus classiques, dans la lignée de l'ancien *Sram,* et donc réservées aux plus jeunes. Enfin, *le Trésor d'Ali Gator* est une aventure graphique que l'on manie en choisissant les ordres et les dialogues à même l'écran. Quant à *Infernal House,* c'est une petite merveille sur Amstrad. Sur des graphismes très colorés, le joueur n'agit qu'avec la souris et pointe des objets à même le décor. Les programmeurs ont su ici utiliser à fond les capacités du huit bits pour approcher une gestion 16 bits. Avec ces sept titres disponibles en cette fin d'année, Lankhorr donne le frisson au *CPC.* Nour l'en remercions (disquettes Lankhor pour CPC). Olivier Hautefeuille.

Vengeance of Excalibur

Une suite à *Spirit of Excalibur* qui, hélas, en reprend les défauts.

aventure animée : type
13 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★★★★ : bruitages
anglais : langue
D : prix



Quatre chevaliers de la Table Ronde embarquent pour la péninsule ibérique. Leur mission : retrouver et vaincre le maître des Ténèbres pour libérer leur roi d'un sortilège et leur magicienne d'une geole sordide. Pour ce faire, ils devront enrôler des mercenaires et parcourir l'Espagne et le Portugal partagés entre chrétiens et musulmans. Voici la suite de *Spirit of Excalibur* (*Tilt* 92) et je pourrais reprendre mot pour mot la critique qu'Olivier en avait fait : c'est très beau mais cela manque beaucoup trop d'intérêt. Vous subissez la plupart du temps un scénario linéaire (de Bayonne, essayez de partir vers l'est...) et les quelques rares écrans où vous devez agir ne vous laissent que peu d'initiatives. De plus, malgré une interface « tout souris », le jeu manque singulièrement d'ergonomie et a même « planté » ma machine lors d'un combat. Il n'en reste pas moins que les graphismes sont réellement agréables (la page de présentation est vraiment belle), que le scénario profite d'une situation historique intéressante et que certains pourront y trouver leur plaisir, pour peu qu'ils aiment se faire balader en pays ibère (disquettes Virgin/Synergistic Software pour *PC*). Piotr Korolev.

Messages en vrac

Pour tous les aventuriers perdus, les fanatiques du shoot-them-up à la recherche du dernier poke à la mode et tous ceux qui coincent sur un jeu, voici la fin de leur cauchemar! Nous vous proposons en effet une sélection des meilleurs trucs et astuces trouvés par nos lecteurs et ce pour des jeux connus ou moins connus sur toutes machines!



DROPY

Pour Flo ST, dans **Dungeon Master,** je te conseille l'équipe de personnages suivantes : Boris (ninja/wizard), (Daroou fighter/wisard), Wutsé (ninja/priest) et wuuf (ninja-priest). Cela dit, tu peux remplacer aussi Wutsé par Gothmog (fighter) qui est plus percutant au combat et possède à peu près le même nombre de points de magie...

Si tu ressuscites tes personnages, ils auront déjà des niveaux définis dans certaines catégories, mais ils évolueront un peu plus lentement. Si, en revanche, tu les réincarnes, ils n'auront aucune aptitude particulière, mais évolueront un peu plus rapidement. Je te conseille personnellement la première solution.

Voici maintenant les différents niveaux : néophyte, novice, apprentice, journeyman, craftsman, artisan, adept, expert, « master, =master, *master.

Pour gagner des wizard levels, il faut pratiquer la magie et persévérer, même si tes personnages ne réussissent pas du premier coup.

Pour gagner en niveau ninja, il faut les entraîner au lancer de couteau, de morning star ou encore au tir à l'arc. Je te souhaite bon courage. Sache que l'équipe nommée plus haut est déjà sortie vainqueur de l'aventure...

Pour ST Killer JR et PC Fan, dans **Operation Stealth,** pour désamorcer la bombe sous l'hélicoptère, il faut l'attacher avec le tendeur que l'on trouve au pied d'une algue, après être sorti du sous-marin.

Un grand merci, pour finir, à The Blade Master pour m'avoir aidé à finir les Voyageurs du temps. Salut à tous et à la prochaine.

ALBERT

Dans **King of the Beach,** les codes sont SIDEOUT, GEKKO, TOPFLITE et SUNDEVIL.

Pour ceux qui sont bloqués maintenant dans **Crime Waves** (PC), sachez qu'il est facile de tuer le monstre du niveau 7 en lui envoyant des roquettes dans l'œil (sautez). Pour le monstre final, placez-vous au même niveau que lui et encore une roquette.

Pour **Rick Dangerous** (ST), tapez * pendant la démo.

Quant à moi, je cherche des vies infinies pour **Rick** (PC), ainsi que des crédits sur **Super off Road**, et l'invulnérabilité à **Operation Wolf.** Merci à tous.

DMC POWER

Pour Anonyme III, dans **Captive**, une fois entré par la porte, il faut avancer en appuyant sur le bouton droit, et non le gauche. Tu feras de même chaque fois que tu rencontres un mur avec des boules à la base.

J'aimerais bien que Beorn explique comment il passe la première planète de **Captive.**

Dernière question, dans **Maupiti**, comment utiliser les jumelles ? Merci à tous.

ALEX THE BEST

Dans **BAT**, voilà une petite bidouille de mon cru pour obtenir de caractéristiques maximales. Créez tout d'abord un personnage en choisissant 20 pour ses trois premières caractéristiques, puis 2 pour les trois dernières. Sauvegardez-le puis, à l'aide d'un éditeur de secteurs, recherchez la chaîne « === ». Il suffira ensuite de remplacer les trois signes suivants par des « = ».

Pour ce même jeu, comment se procurer une carte DOP pour le DRAG ? Qu'est-ce qu'une carte de type 5 000 crédits et comment l'utiliser ? Quand on a rencontré Lydia, que faut-il faire ? Je cherche aussi la clef de la ville souterraine, et le moyen de se diriger avec le DRAG. A quoi servent encore les gélules, et comment entrer dans la mission de Crisa Kortakis. J'ai bien séduit Lydia, mais je ne vois pas à quoi cela sert... Je cherche enfin les numéros de téléphone, et leur emploi. Merci d'avance à tous ceux qui répondront.

LUDOVIC

Pour tous les fanas qui se battent dans le très complexe **Night Shift**, voici les codes qui vous permettront de vous essayer aux trente niveaux.

Signification des abréviations :

BAN → banane
CER → cerise
ANA → ananas
CIT → citron
PRU → prune
Blanc = toutes les couleurs possibles
Vert = bleu + jaune
Marron = vert + rouge

01 ban ban ban ban
02 cer ban ban cit
03 ban cer ana pru
04 ana cit ana ana
05 ana ana cit cer
06 cer pru pru ana
07 cer ana cit ban
08 ana ban ana cer
09 ana cit cit cer
10 cit ban pru pru
11 ban ana cer pru
12 cer pru ban pru
13 pru cer ban ana
14 ana cer pru ban
15 pru pru ana ana
16 ban ban ana ban
17 ban pru cer pru
18 pru cit cit pru
19 cit ana cer pru
20 cer ana ana cer
21 cit cer ana ana
22 pru cer cit ban
23 pru cer cer cit
24 pru ana cit cit
25 ban ana ana cit
26 pru cer cer ban
27 ban cer cit ban
28 pru ban ban ana
29 cit pru cer ana
30 cer cer ban pru

MARC

Voici quelques petites astuces pour la Coregraphx. Sur **Pananoïa**, appuyez simultanément sur Run et Select, puis, en maintenant le bouton Run enfoncé, sur les touches I et II en même temps.

Sur **Shinobi**, dès l'apparition de la page de présentation, maintenez la touche Select enfoncée.

Sur **Die Hard**, pressez les boutons Run et I pour des vies infinies.

TPPV PS1

Pour l'Anonyme sur PC et les très nombreux aventuriers qui ont des problèmes avec le superbe **Wing Commander**, moi, TPPV PS1 suis en mesure de vous offrir sur un plateau 255 unités de bouclier avant et arrière et ce, quel que soit votre vaisseau. Attention, un effet secondaire réside : le jeu oubliera du même coup les météorites et mines, ce qui est d'ailleurs un avantage pour qui ne maîtrise pas bien le slalom.

Avec PC Tools, éditez le fichier WC.exe. Modifiez comme suis les octets (Sect = secteur, Dep = déplacement) :

Sect 188, Dep 139 : remplacez 28 00 28 par FF 00 FF.
Sect 188, Dep 250 : remplacez 50 00 4B par FF 00 FF.
Sect 188, Dep 361 : remplacez 3C 00 32 par FF 00 FF.
Sect 188, Dep 469 : remplacez 46 00 46 par FF 00 FF.

Je remercie également PC Fan pour son astuce dans **Prince of Persia.** Je me permets d'y rajouter les choses suivantes :

+ → temps supplémentaire
K → tuer à distance (ne pas utiliser au dernier niveau)
B → plonge la tour dans le noir
I → inverse le tableau (utile contre les effets secondaires de la potion verte).

A plus.

DAVID GOUYGOU

Avant de vous donner tous mes trucs pour Amiga, je voudrais pour ma part obtenir de l'énergie infinie dans **Strider II.** S'il faut alors utiliser un éditeur de secteur, soyez très précis, SVP. Et maintenant, faites chauffer les manettes !

Turrican : tapez BLUESMOBIL dans les hi-scores.

Super Cars : tapez ODIE ou BIGC à la place de votre nom.

Lotus Esprit : tapez FIELDS OF FIRE pour le joueur 1 et IN A BIG COUNTRY pour le second.

Apprentice : Appuyez sur la touche TAB et tapez WIZARD ou FAERI comme code.

Turrican II : sur l'écran de titre, tapez HELP pour le menu musique, puis 1 et 1, 4 et 2, puis enfin deux fois ESC. Vous aurez des vies infinies.

Killing Game Show : appuyez sur HELP quand apparaît le texte qui se finit par « good luck », vous aurez accès au plan du niveau.

Toki : tapez pendant le jeu MICHEL JANICKI JEAN CHAR puis F1 à F8 pour changer de niveau.

Super Cars II : Entrez Wonderland pour le joueur 1 et The Seer pour le joueur 2 (n'oubliez pas les majuscules !). Vous aurez toutes les armes au maximum et la possibilité d'être qualifié sans problème.

Robocop : mettez le jeu en pause et

tapez « BEST KEPT SECRET » pour obtenir de l'énergie infinie.
Indy (arcade) : sur l'écran de titre, tapez « JIEHOVA ». Ensuite, pressez pendant le jeu « L » pour changer de niveau et « I » pour avoir les objets.
Jumping Jack Son : voici quelques codes, ROCKNROLL, NOISES, TENEBRE, SYNTHE, FUNK et ELVIS.
Silkworm : sur l'écran de sélection manette/clavier, tapez SCRAP 28 pour disposer de vies infinies.
Enfin, voici la solution complète et rapide de **Shadow of the Beast II...**
Allez à droite devant l'indigène et dites lui « Ten Pints » et vous avez de l'énergie infini.
Allez sur la gauche et, après le pont aux requins, tuez le monstre qui est en train de kidnapper un homme. Demander à cet homme ce qu'il sait à propos des Traps et notez le (Upper ou Lower). Descendez et marchez dans le passage de gauche. En revenant, il faut tuer l'ennemi qui passe au-dessus de vous pour aller couper la corde. Attendez que celui qui pousse la pierre soit près du bord et tuez-le aussi. Continuez à gauche et montez pour tuer un autre adversaire, ramassez ensuite la clef qui est tombée. Encore à gauche, montez avec la corde, utilisez la clef et allez à droite devant les boutons. Appuyez sur celui du haut si l'homme du début vous a dit « Upper ». Sinon, celui du bas bien sûr. Allez ensuite dans la cage. Une fois en haut, marchez à droite. Surtout, faites attention à ne pas tomber dans le trou. Plus loin sur votre droite, une deuxième corde... Ramassez les six pièces et la potion de vie.
Descendez et allez chercher la grosse clef à droite, revenez près du trou et descendez lentement pour faire un petit saut vers la cage de gauche. Utilisez ici la grosse clef et le garde s'en va. Il vous faut maintenant appuyer sur le bouton d'en bas, monter et aller à gauche pour quitter cette grotte.
Vous revoilà devant les deux boutons. Descendez et dirigez vous vers la gauche. Ramassez la pierre avec les trois boutons. Celui du haut sert à fermer le crochet, celui du bas sert à faire monter ou descendre ce crochet et celui du milieu le dirige de droite et de gauche. Une fois la pierre agrippée, faites-la tomber à droite et vous obtiendrez une petite pierre qu'il faudra pousser à l'extrême droite. Grimpez maintenant à la corde et sautez de l'autre côté de la catapulte. Allez ensuite à gauche de la cage qui va monter. Il faut tuer Ishran et délivrer son prisonnier. Notez le code et allez à droite sur la grande corde. Allez en bas à droite et donnez ce code. Dans la grotte, il faut empocher les six pièces et la potion de vie, grimper sur la corde afin de pouvoir discuter avec Barloom et prendre le parchemin. Sortez de la grotte et marchez sur la gauche. Ramassez de nouveau les six pièces et la potion de vie et entrez dans l'oasis. Prenez la bouteille. Il faut en ce point revenir au lieu où commença la partie...
Traversez la forêt des indigènes, puis n'hésitez pas à remonter tuer les monstres. Prenez la hache et cherchez les six pièces en haut, ainsi que celles qui se trouvent sur la gauche. Allez sur le gros rocher, celui où quelques touffes d'herbe poussent encore. Il faut sauter ensuite pour ouvrir le passage, mais pas trop haut pour ne pas monter sur le rocher. Allez à gauche en ramassant les six pièces. Devant la porte, tuez le gobelin avec la hache (la trappe s'ouvre) puis tuez encore les trois autres ennemis. Descendez chez les gobelins et ramassez la clef sur la droite. Vous serez bientôt jeté en prison. Dans la cellule, il faut donner la bouteille au garde. Miracle, il s'endort ! Ouvrez alors la porte en tirant tout simplement dessus, puis tuez le garde et ramassez sa clef.
Grâce à cette deuxième clef, vous pourrez délivrer le prisonnier. Montez ensuite chercher la bague et ouvrez la porte avec la première clef. Vous sortez enfin de la grotte. Sur la droite, il faut anéantir le monstre de la cascade. Grimpez maintenant grâce à la corde et marchez sur la droite. Allez chercher l'homme au couteau. Il faut l'attirer sur le pont qui s'écroule. En passant pas dessus le trou, on peut donner la bague et le parchemin au vieil homme. N'oubliez pas alors de ramasser le sort. Dans le trou, près du pont, on trouve un passage. On peut y prendre une corne. Il faut ensuite rejoindre l'escargot et lui parler de Karamoon. Dites lui ensuite que vous voulez aller à Trustworthy. Répondez « Yes » pour les 36 pièces. Il ne faut pas bouger pendant le transfert. Après la souche d'arbre, allez à l'extrême droite, utilisez la corne puis continuez sur la droite. Dans le château, allez tuer Zelek avec le sort du vieil homme et c'est gagné. Vous avez délivré votre sœur ! Bon courage.

IMATH 93

Tout d'abord, nous remercions Fang pour son astuce, Bernard de Maubeuge pour la solution d'Elvira et Elrick pour celle de Eye of the Beholder. Pour Fonzie dans SW4, tu auras des vies infinies en activant Caps Lock et en tapant pendant le jeu (mets en pause) NCC-1701-D. Désactive ensuite Caps Lock et enlève la pause. Pour Wasp, dans Chuck Rock, tape Uncle Sams pour avoir de l'énergie infinies. Pour Front maintenant, dans Saint Dragon, nous n'avons pas d'énergie infinie à te proposer. Par contre, les vies infinies sont au menu si tu appuies simultanément sur fire et le bouton gauche de la souris. Pour choisir ton niveau, appuie juste sur Caps Lock. Pour le jeu Robocop II, il est possible d'obtenir de l'énergie en tapant pendant le chargement « Serial Interface » puis la touche F9. F10 changera le niveau. Pour Atomic Robokid, tapez pendant l'intro « Tuesday 14th« Pour Cabal, il est possible de passer au niveau supérieur pendant le jeu. Tapez « Schlika » puis F2. Pour Switchblade II, appuyez sur Fire dès que vous avez mis la disquette dans le drive, et maintenez jusqu'à la fin du chargement. Longue vie à tous !

DROOPY

Salut à vous tous ! Je vois qu'il y a encore du beau monde qui lutte dans **Ultima V !** Et bien soit, l'Avatar Droopy vient en aide à Turbo ST...
Pour ouvrir les portes entourées de bleu, il faut soit faire un sort d'ouverture de portes fermées par la magie (In Ex Por), soit utiliser des Skulls Keys. Pour les trouver, tu dois te rendre à Minoc, la solluce est dans le Tilt 95. En ce qui concerne l'argent, tu devras batailler ferme pour obtenir un bon petit pécule. Je te conseille de visiter les donjons. On y trouve beaucoup de pièces dorées !
Par contre, pour le bateau, tu peux faire de belles économies en en achetant aucun ! Il te suffit pour cela d'attendre sur les plages de Britannia qu'un bateau pirate viennent te chercher des noises. Si tu gagnes le combat, le navire est à toi.
Au sujet de l'homme qui te pose des questions dans le phare, il s'agit de Lord Kenneth. Fais très attention à ce qu'il va te dire... Il était compositeur à la cour de Lord British et il peut t'apprendre le solfège made in Britannia. Regarde dans ta notice anglaise, il doit y avoir une partition avec des notes de musique. Les trois première lettres que te communique Lord Kenneth correspondent aux trois premières notes. Pour lui prouver que tu as bien compris ses explications, tu dois taper les trois lettres suivantes.
Help me, now ! Je me casse les dents, que dis-je, les gencives, sur **Chaos Strikes Back.** Comment tuer le Dark Lord, et à quoi sert le Corbum Pilar, si ce n'est à ouvrir les portes énergétiques du niveau inférieur ? Un grand merci à tous.

SERGE

Dans **Chaos Strikes Back,** impossible de trouver la clef Emerald permettant l'accès au troisième Corbum...
Dans **Geisha,** je cherche cette fois le code qui me permettra de trouver la zone où OKO doit plonger. Merci d'avance.

LE TUCKER

Pour Christophe et les ST en en tout genre, voilà des vies infinies pour **Midnight Resistance.** Cherchez sur le disque la séquence 53 78 10 3A 30 38 et remplacez la par 60 02 10 3A 30 38.

METALLICA FAN

Pour Nel, dans **Cadaver,** tu ne tueras le dragon qu'à l'aide d'un sort de massacre. Pour l'obtenir, tu poses le sort inconnu par terre. Tu lances ensuite le sort « lire la magie » et le tour est joué. Mais peut-être n'as tu même pas de sort inconnu ? Dans ce cas, pose les cendres de Lord Carolus sur l'autel du même nom qui est situé dans la deuxième chapelle. Je suis, moi, aussi en difficulté dans ce même jeu. Au quatrième niveau, après avoir trouvé la note de la reine, je ne sais toujours pas où se trouve la chapelle secrète du roi ! Merci à tous ceux qui nous aideront.

AMSBOY

Je ne suis pas d'accord avec Hakim (Tilt 93). Il est possible en effet d'ouvrir la grille de **Indy3** en lançant l'ordre suivant : « ouvrir vieille serrure rouillée ».
Dans **Gorgoyles Quest,** sur Game Boy, voici une série de codes très utiles : IP9R-RL75, 9H6X-VEPW, 8QBH-KE86, BQGO-VV96 et CVZX-PTIT.
Dans ce même jeu, une question pour finir : comment tuer les plantes carnivores ? J'ai beau tirer dessus, cela ne sert à rien et c'est moi qui meurt. Que faire ? Un grand merci !

TILTUS

Pour G-16 et tous ceux qui ont des problèmes avec la clef que l'on trouve dans le bateau de **Monkey Island,** il faut enchaîner les ordres « ouvrir céréales » et « regarder cadeau ». Bonne chance !

ANONYME

Dans **Metal Mutant,** j'ai passé les marais, détruit le rôdeur de la city, je suis enfin allé vers son ordinateur. Seulement, j'ai dû valider en appuyant trois fois sur « entrée » et je me suis aperçu que, une fois dans les mondes souterrains, j'étais privé de tous les projectiles, grappin, tir de tank, missile... Est-ce normal ? Me voila coincé au troisième écran de ces mondes... Que faire ? Help !

SYLVAIN

Pour Anonyme (Tilt 93) qui lutte dans **Ultima.** Le ShadowLord of Alsehood s'appelle Faulieni. Pour tuer les Sha- ▶

dowlords, il faut aller chercher leurs shards dans l'underground. Les skull keys se trouvent dans la ville de Minoc (dans un arbre, coin supérieur gauche). Pour moi maintenant, dans **Legend of Faerghail,** où se trouve la crystal ball ? Que répondre à l'« Elementaire » de la mine ? Que dire aussi au Dwarven Blacksmith ? Cela fait des mois que je suis bloqué, j'ai tout essayé !

GS BOY

*Dans **Dungeon Master** sur Apple II GS, comment éliminer rapidement les monstres de pierre du troisième niveau ? Y-a t-il une formule magique pour ressusciter les morts ? Merci à tous pour vos réponses.*

XANATAR

*Pour Spooky (Tilt 93) dans **Turrican II** : pour sortir de la fosse, il faut que tu te transformes en toupie (vers le bas et barre d'espace). Ensuite, tu pourras passer par la droite... Pour ma part, dans **Dungeon Master,** à quoi peut bien servir le signe GOR ?*

PC JONES

*Salut à tous. Pour Hakim (Tilt 93) qui est bloqué dans **Indiana Jones,** voici mon aide. Pour atteindre le château nazi, il faut d'abord trouver le cercueil du chevalier, dans les **catacombes** de Venise, puis regarder à l'intérieur et ressortir par la grille pour rencontrer enfin Elsa et Marius sur la place.*

TILTUS

*Pour aider PC Jones et les autres dans **Zak Mac,** voici où l'on pourra trouver certains objets.*
Le briquet : dans l'avion, dans l'un des fauteuils.
Le cristal bleu : à Seattle, il faut ramasser une branche d'arbre, donner des cacahouètes à l'écureuil, creuser avec la branche ou la crosse golf, utiliser la branche dans la fosse à feu, utiliser la crosse golf sur le nid d'oiseau (au haut à gauche), utiliser le nid dans la fosse, utiliser le briquet, utiliser le crayon sur les marques étranges. Enfin, dans la pièce, utiliser la télécommande.
La torche et le balai : à San Francisco, dans le centre d'accueil.
Le cristal jaune : à Mexico, traverser la jungle, entrer dans le temple du bas, allumer plusieurs torches, trouver la salle avec des marques, utiliser le crayon dessus. Bonne chance !

AMISTEPH 500

*Salut à tous et un grand merci à Stonehenge pour ses aides ! Je me permet de vous demander de l'aide pour **Croisière Pour un Cadavre.** Il est 10h20 et je tourne en rond ! Les seules personnes présentes sont le père Fabiani, Suzanne et Tom. J'ai remarqué qu'il y avait une porte secrète dans le bureau de Niklos, mais comment l'ouvrir ? Les deux livres qui manquent dans la bibliothèque du pitaine ont-ils de l'importance ? Il semblerait que l'un d'eux se trouve dans la cabine de Tom. Mais comme le temps ne passe pas, Tom ne quitte pas cette pièce. Help me please ! ! !*

JONATHAN

*Bonjour, je cherche des vies infinies ou l'invulnérabilité pour **Ninja Remix** et **Turrican** sur Atari. Aidez moi, ça serait sympa. Merci !*

ICEWOLF

*Obtenir une aide financière dans l'excellent **Railroad Tycoon ?** Facile ! Il suffit de presser Shift et 4 pendant le tableau du monde, juste après avoir cliqué sur une locomotive au début du jeu.*
*Pour moi maintenant, dans **Escape from Colditz,** un plan, une soluce seraient les bienvenus... Par exemple, que faire de la hache, peut-on ouvrir les armoires, existe t-il des cheat modes pour passer les gardes ? Merci d'avance.*

TILTUS

*Pour Jacques qui se bat contre les **Portes du Temps,** voilà la réponse à ta question. Pour ouvrir la première porte blindée du jeu, il ne suffit pas de porter les lunettes à infrarouge ! Il faut aussi qu'elles te servent à quelque chose, par exemple à lire un code secret... Prends la carte sur la table (à l'est de la pièce où tu entames la partie) et lis le code qui s'y trouve inscrit. Ensuite, tu pourras ouvrir la porte et fondre la glace grâce au shoker. Avant de descendre pour la suite de l'aventure, il faut que tu possèdes en tout et pour tout trois éléments, le phaser, le respirator et le paralysopulseur. Bon courage et à bientôt sur le Message !*

JOAKIM MOTO

*SOS ! Aidez-moi dans **Times Bandits** sur Atari ST. Dans la salle des ordinateurs du vaisseau, que faire pour monter de niveau, que répondre aux questions ? Merci d'avance à mon sauveur.*

MARTINE

ELF n'en peut plus ! J'ai passé avec assez de facilité les trois premiers niveaux de ce super jeu. Mais malheureusement, le monstre du quatrième niveau se révèle absolument irréductible. J'ai essayé toutes les combinaisons possibles, potions magiques, flûte, sortilèges... Mais malgré le nombre impressionnant de vies dont je dispose, impossible de vaincre ! SOS à ceux qui seraient dans le même cas !

WOLVERINE

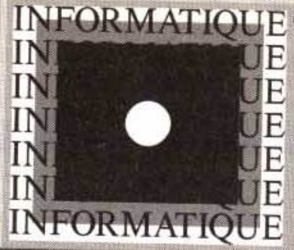
*Salut les boys, salut les girls, me revoici sur le Message. Alors Buck, on bloque à nouveau sur **Explora II ?** Pas de problème, I'm here ! Après Tyresias, il faut que tu mettes le bouclier d'airain dans le générateur. Tu arriveras ainsi à l'époque 9. Dans cette même époque, prends les verges et utilise-les sur l'équipage. Enfin, utilise aussi la liane sur le mat.*
Pour moi maintenant, merci à Sharra pour ton aide... Mais pourrais tu m'indiquer l'endroit à partir duquel il faut commencer à suivre le chemin qu'indique Maya, et surtout la signification des flèches ? En effet, à partir du petit temple, je ne peux aller qu'à l'ouest ou à l'est.
*Dans **Cadaver,** j'ai terminé le premier niveau sans voir l'ombre d'une sauvegarde (parchemin). Est-ce normal docteur ? Sinon, où se trouve cette option ?*
Un grand bonjour à Yan Solo et d'avance merci pour vos aides futures.

MOLLOCK & PUBLIC ENEMY

*Pour Turbo ST dans **Ultima V,** les portes entourées de bleu ne peuvent s'ouvrir que grâce aux skull keys. Va voir dans l'arbre qui se trouve le plus au nord-ouest de Minoc.*
En ce qui concerne l'argent, va d'abord à Empath Abbey et discute avec celui qui se nomme Lord Michael (je ne suis pas bien sûr du nom...). Parle des « mountains », il te donnera un grappin. Trouve des pirates, achète un bateau (pas une simple barque) et va vers l'île à l'extrême nord-est. C'est un très petit archipel montagneux. Tu pourras y faire de l'escalade grâce au grappin et atteindre un fort. Fais attention au rats !
Va ensuite parler à l'homme qui se trouve en haut et à gauche de ce château. Il faut discuter de « jewels » pour qu'il te donne un « crossbow ». Répète cette même opération un grand nombre de fois, afin de revendre par la suite tous ces objets. Ah, j'oubliais, avant de parler à ce type, il faut que tu rencontres une femme, en bas et à droite de ce même bâtiment. Elle te donnera en effet un mot de passe très utile pour les crossbow...
Une autre technique maintenant, toujours pour obtenir de l'argent : dans le château de Lord British, il y a un sous sol très intéressant. Utilise une gem et trouve, au sud de ces caves, une pièce à la porte bleue fermée par la magie. A chaque fois que tu rentreras dans le château, tu trouveras dans cette pièce un trésor ! Bonne chance à tous pour ce superbe jeu de rôle.
*Pour Laurent STF, voilà maintenant quelques cheat modes pour **Ninja Warriors** sur ST : MONTY PYTHON, MAY THE FORCE BE WITH YOU, CHEDDAS, et WARP FACTOR ONE, MR SULU (pour le dernier, ONE = niveau 1...).*
*Pour BLNC dans **After the War ;** pour l'énergie infinie, c'est ALT B et 1 simultanément pour la première partie, ALT M et 1 (ALT ? et 1 en QWERTY) pour la deuxième. Sache enfin que le code qui donne accès à la deuxième partie est le suivant : 101069.*
*Dans James Pond, pour **Front 242** sur Amiga, tape JUNKYARD et appuie sur ENTER. Essaye ensuite D et d'autres lettres... Pour l'Anonyme du Tilt 93, dans **Ultima V** de nouveau, voici des réponses à plusieurs de tes questions :*
La wooden box est indispensable à la fin du jeu.
Tu peux utiliser le « HMS cape plan » sur un bateau à voile, il ira deux fois plus vite.
L'amulette sert à ouvrir le donjon Doom dans l'underworld.
Pour les skull keys, regarde plus haut.
Le spectre de Lord British est dans un fort au sud de « Lost Hope Bay », dans une chaîne de montagnes.
Quelques conseils enfin pour terminer le jeu :
Va dans un shrine dont tu connais la manta et prie. Ensuite, dirige toi vers l'île de l'Avatar. Tu pourra repérer l'endroit grâce à la carte en tissu. C'est le point géographique où l'on voit le codex ultime de la sagesse. Là, entres par le sud, écoute ce que dit le codex et retourne ensuite au shrine d'où tu viens.
Lorsque tu auras effectué ces manœuvres pour chacune des shrines, le codex te dévoilera ta quête finale dans le donjon Doom.
Dernier point enfin, la potion bleue fait dormir... Bonne chance !

MAX

Merci à Firelord de Rimancourt, Bountice, François, Laurent Del Rizzo, le Bidouilleur Fou de Liege, Thierry de Mios, Cathy et Laurent de Othis, Fabien PC, Georges, Evariste, Fanny d'Aix les Bains, Olivier, Malibu, Supertips et tous les autres pour leurs solutions complètes qui apparaîtront bientôt dans le message. Et ce dernier conseil de Max : merci d'écrire le plus clairement possible vos questions et n'hésitez pas à joindre plans et dessins pour étayer vos messages !



ULTIMA *Games*

10 agences en France

Paris: 5 Boulevard Voltaire 75011 Paris Tél. 16 (1) 43 38 96 31
Lille: 72-74 rue de Paris 59800 Lille Tél. 20 42 09 09
Metz: 18 rue Pont des Morts 57000 Metz Tél. 87 32 16 43
Nantes: 6 rue Mazagran 44100 Nantes Tél. 40 69 15 92
Tours: 81 rue Michelet 37000 Tours Tél. 47 05 78 50
Bordeaux: 3 cours Alsace Lorraine 33000 Tél. 56 44 47 70
Perpignan: 8 av de Gde Bretagne 66000 Tél. 68 34 24 40
Dax: 56 av Victor Hugo 40100 Dax Tél. 58 74 18 63
Pau: 35 rue du 14 juillet 64000 Pau Tél. 59 06 91 77
Marseille: 26 rue de la Palud 13001 Marseille Tél. 91 33 24 25

ATARI 520

520 STE 2490F

520 STEC + moniteur couleur Stéréo + 1 joystick + 10 disquettes (contenant une quarantaine de programmes du DP) **4690F**

520 STE + extension 512Ko + 1 joystick + 10 disquettes (contenant une quarantaine de programmes du DP) **2690F**

520 STEC + extension 512Ko + moniteur couleur Stéréo + 1 joystick + 10 disquettes (contenant une quarantaine de programmes du DP) **4890F**

ATARI 1040

1040 STE + 1 joystick + 10 disquettes (contenant une quarantaine de programmes du DP) **3290F**

1040 STEM + moniteur monochrome HR + 1 joystick + 10 disquettes (contenant une quarantaine de programmes du DP) **4290F**

1040 STEC + moniteur couleur Stéréo + 1 joystick + 10 disquettes (contenant une quarantaine de programmes du DP) **5490F**

1040 STE + extension de 1Mo + 1 joystick + 10 disquettes (contenant une quarantaine de programmes du DP) **3990F**

1040 STEM + extension de 1Mo + moniteur monochrome HR + 1 joystick + 10 disquettes (contenant une quarantaine de programmes du DP) **4990F**

1040 STEC + extension de 1Mo + moniteur couleur Stéréo + 1 joystick + 10 disquettes (contenant une quarantaine de programmes du DP) **5990F**

MEGA STE

MEGA STE OPEN à partir de 6110F



ULTIMA: élu meilleur distributeur 1990 par Atari

Offre Etudiant / Enseignant:
MEGA STE (4Mo RAM, HD 48MO) + Moniteur monorchrome HR 9000F

AMIGA 500

AMIGA 500 2790F
AMIGA 500 + moniteur couleur 4790F

NOUVEAU !

AMIGA 500 PLUS 2990F
AMIGA 500 PLUS + moniteur couleur 4990F

ACCESSOIRES switchable Atari / Amiga

Souris Opto-mécanique 165F
Souris Opto-mécanique + tapis + support 195F
Souris optique 390F
Souris Infra-rouge 590F
Trackball opto-mécanique 290F
Trackball Crystal 440F

EXTENSIONS

POUR ATARI, carte RAS-2M extensible jusqu'à 2Mo pour STF
RAS-2M-0 livrée avec OK 390F
RAS-2M-512 livrée avec 512K 490F
RAS-2M-2 livrée avec 2Mo 1290F

POUR AMIGA, carte RA5-2M extensible jusqu'à 2Mo
RA5-2M-0 livrée avec OK 450F
RA5-2M-2 livrée avec 2Mo 1290F
Extension 512Ko avec horloge 350F

CONSOLES

SEGA:

SEGA japonaise 890F
SEGA japonaise + 1 jeu 990F
SEGA japonaise + 3 jeux 1490F
SEGA française 949F
SEGA française + 1 jeu 1290F

NEC:

Nec Coregrafx I 990F
Supergrafx + 1 jeu 1490F
COREGRAFX II DISPO

NINTENDO:

Superfamicom avec 2 manettes et péritel 2190F

NEO GEO:

Neo Geo + 1 jeu 3490F

ATARI:

Lynx 790F

RECEVEZ NOTRE CATALOGUE DE JEUX CONTRE 2 TIMBRES A 3F80

Possibilité de crédit
(après acceptation de notre partenaire: Cetelem)

INFORMATIQUE ULTIMA

Bon de commande
à renvoyer à notre agence de Paris: 5 Bd Voltaire 75011 Paris
demandez Sabine au 16 (1) 43 38 96 31

Nom:
Prénom:
Adresse complète:

signature:

Paiement par chèque
dans la limite des stocks disponibles

article prix

port matériel + 140F
port logiciel + 25F
total

TI 96

Ces offres sont valables jusqu'au 31.12.91
ATTENTION: les promos ne sont pas cumulables
Toutes les marques citées sont déposées par leur propriétaire respectif

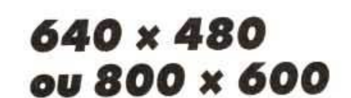


Voici la période des fêtes, des cadeaux, du Guide et des Tilt d'Or, qui viennent couronner les meilleurs jeux de cette année. Il va de soi que nous sommes en train de vous mijoter un Guide aux petits oignons ! Deux lettres parlent des mauvais payeurs. Vous vendez quelque chose par une petite annonce et vous ne touchez jamais votre argent. Une seule solution à cela : le contre-remboursement ! Pour une trentaine de francs, vous pourrez dormir sur vos deux oreilles. C'est peu payer pour la tranquillité d'esprit !
PS : Un grand merci à toute l'équipe d'amigamen qui ont pensé à l'hygiène de mes oreilles et qui m'ont fait parvenir une boîte de cotons-tiges multicolores. En revanche, je maintiens mes affirmations concernant les cartes sonores sur* PC *!

Atari vidéo

Je possède un *Atari 520 STE*. Je voudrais savoir comment, à partir d'un magnétoscope, enregistrer l'image et le son d'un jeu, si cela est possible. J'ai essayé de brancher le cordon péritel de l'ordinateur à l'entrée du magnétoscope, mais sans succès. A la télévision, ils nous montrent pourtant bien des extraits de jeux. C'est donc possible, mais comment ? **Un fidèle lecteur**

■ *Ce n'est pas si simple que cela. Dans le numéro que tu tiens entre les mains, tu peux trouver un dossier sur la vidéo, qui énumère ces différents problèmes. Un conseil : si tu veux vraiment faire de la vidéo, achète un* Amiga...



640 x 480 ou 800 x 600

Ce journal révèle un grand nombre de richesses (sans qu'ça s'voye), par exemple à propos de l'article sur la Sound Master II... Bon, j'en viens au but.
1) Il existe au moins deux moniteurs couleur sur l'Amstrad *PC 5286*, l'un VGA 640 x 480 en 256 couleurs, l'autre VGA 800 x 600. Combien de couleurs permet ce dernier ? J'ai vu sur un catalogue un VGA 600 x 800. Est-ce le même ? Que pensez-vous des Amstrad *3086* et *3286* ?
2) *Great Courts II* sur *PC*, c'est pour quand ?
3) Faites-vous visiter vos locaux ?
4) J'ai été horrifié quand j'ai lu que Mr sansnom critiquait les dessins géniaux de J. Teysseire. Je trouve qu'ils ne sont pas si mal que ça. Il n'a qu'à en faire autant, d'abord.
Guillaume Dahu

■ *Le VGA de base correspond à 640 x 480 en 16 couleurs et 320 x 200 en 256 couleurs. Le VGA étendu permet des 640 x 480 en 256 c. et 800 x 600 en 16 ou 256 c. Cela dépend autant de la carte que de l'écran. La carte limite à la fois la résolution et le nombre de couleurs, et il semble que le* 5xxx *Amstrad permette 640 x 480 en 256 couleurs ou 800 x 600 en 16 couleurs. Les écrans VGA ont tous un nombre de couleurs virtuellement infini. En revanche, leur résolution est limitée, en l'occurrence respectivement à 640 x 480 et 800 x 600. Le 600 x 800 est a priori une erreur typographique. Les* 3xxx *sont chers pour ce qu'ils proposent.*
2) Il est disponible.
3) Non.
4) Je suis tout à fait d'accord avec toi. Jérôme fait des dessins absolument superbes. Pour tous ceux qui apprécient son travail, je recommande chaudement la lecture de sa nouvelle rubrique, Paint Box : vous y découvrirez toutes les ficelles du dessin sur ordinateurs. Et ses détracteurs pourront nous montrer ce qu'ils savent faire...

STE et PC

J'aimerais savoir plusieurs choses concernant la compatibilité entre les formatages *PC* et *ST*.
1) Lorsque j'ai acheté mon *520 STE* (depuis gonflé à 1 Mo), en décembre 1990, j'ai pu lire sur la documentation s'y rapportant que le lecteur interne de disquette formatait au format IBM. Concrètement, qu'est-ce que ça veut dire ? (avec une disquette entre les mains, un IBM d'un côté et un *STE* de l'autre !).
2) D'autre part, j'ai lu dans un magazine une publicité, où une société vend un cable pour relier un lecteur externe *PC* 3" 1/2 à un Atari *ST* ? Est-ce que simplement, avec ce cordon à 120 F, on peut faire tourner un lecteur *PC* sur le *STE* ? N'y a-t-il pas là un problème de compatibilité ? Est-ce qu'un lecteur pour *PC* coûte plus cher qu'un lecteur pour STE ?
3) Je possède le logiciel de traitement de texte, *ST Word Plus*. Or, dans la documentation, rien n'explique comment faire l'accent circonflexe. Le savez-vous ?
4) Question subsidiaire : porquoi pas un club Tilt ?
Sébastien Defontaine

■ *1) Concrètement, cela veut tout simplement dire qu'une disquette formatée en 720 Ko sur* STE *peut être lue par un compatible* PC, *et réciproquement. Les logiciels ne sont bien entendu pas compatibles, mais il est en revanche particulièrement intéressant de pouvoir ainsi transférer des textes, des images ou des fichiers de données. La compatibilité est totalement transparente, contrairement au* Mac *où un utilitaire se charge de transformer une disquette* PC *en format Mac.*
2) Ce cordon doit en théorie suffire, mais cela sous entend que tu disposes d'un lecteur PC *EXTERNE. Les prix des lecteurs externes étant très proches pour les* PC, ST *et* Amiga, *cela n'a que peu d'intérêt. Les lecteurs internes* PC *sont moins chers que pour les autres machines, mais ne marchent que sur* PC.
3) Ce logiciel de conception anglaise ne permet pas les accents circonflexes.
4) Mais nous avons un club, qui comporte déjà des dizaines de milliers de membres : nos lecteurs !

Wing Commander II

Je t'écris pour te demander, possédant un IBM *286* à seulement 10 MHz, DD 30 Mo, si le nouveau *Wing Commander II* est valable sur ma configuration. Faut-il que je l'achète ? Ou faut-il que je me lamente désespérément sur mon sort ? Réponds-moi vite, s'il te plait, je n'en peux plus d'attendre !Sinon, puis-je changer ma carte-mère contre une *386* rapide ? Si oui, quels en sont les prix ?

■ *J'ai de bien mauvaises nouvelles pour toi : à moins de vouloir faire un combat par semaine, avec un repas entre chaque tir, je pense qu'il est inutile d'acheter ce jeu, superbe mais ô combien gourmand en puissance. Cela dit, je trouve que changer de carte-mère pour un jeu est excessif. Il est évident que de plus en plus de jeu vont demander la puissance d'un* 386 *rapide* (Strike Commander *nécessitera, paraît-il, au minimum un* 386 *33 MHz...), mais la plupart des jeux sont encore parfaitement utilisables sur un* 286 *(je ne parle pas du* 8088, *qui malheureusement ne permet plus de jouer dans des conditions correctes). Sache aussi, si tu es déterminé, que le changement de carte-mère coûte cher (environ 4 000 F sans mémoire) et nécessite des connaissances en électronique (ou un intervenant externe, ce qui coûte aussi très cher !).*

Injoignables ?

Je vous écris car j'ai plusieurs

questions à vous poser.
1) J'ai essayé de vous envoyer des lettres déjà plusieurs fois, aucune réponse.
2) J'ai remarqué un numéro de fax, mais pas de résultat, comment faire ?
3) 3D Construction Kit est un bon logiciel, mais j'ai un gros problème : le manuel est en anglais. Vous serait-il possible de mettre une page seulement dans la rubrique création pour faire des exemples sur la création, ou même plusieurs étapes ?
4) Impossible de mettre les caractères (et) dans le basic quand je met l'option « français ».
5) Ne pouvez-vous pas mettre des prix à la place des lettres ?
6) La lettre d'Olivier du N° 94 est tout à fait juste : j'avais un *CPC*, et je regrette certains jeux qui avaient peut-être de moins beaux graphismes que mon *Amiga* actuel, mais j'avais du plaisir à y jouer grace à l'un des points les plus importants, l'intérêt du jeu.
7) Depuis peu je suis des cours sur *Framework III (PC)*, sans oublier mon *Amiga*, bien sûr. J'aimerais m'acheter un *PC*, pour pouvoir travailler plus « professionnellement ». Quel *PC* choisir ? Mes profs me disent d'avoir un *486*. Est-ce bien nécessaire ?

Jean-François

■ *1) Désolé, mais comme je l'ai déjà fait remarqué, il m'est matériellement impossible de répondre individuellement aux milliers de lettres que nous recevons mensuellement. Mais, comme tu vois, tout arrive, et je te réponds maintenant dans* Tilt *!*
2) Normalement ça marche tout seul : tu fais le numéro sur ton fax, tu appuies sur le bouton « envoi », et c'est parti !
3) Pourquoi pas ? Il y a longtemps, la rubrique création servait à expliquer des logiciels et à montrer leur utilisation. Ces derniers temps (et faute de temps !), elle ne contenait que des présentations de programmes de création.
4) J'entrevois deux solutions : d'abord chercher l'équivalent de ces touches sur ton clavier (essaye toutes les solutions, avec ou sans caps lock) ; si cela ne fonctionne pas, il te faudra reconfigurer ton clavier en clavier français.
5) Connais-tu la commission paritaire ? C'est un groupe de gens qui décident s'ils vont l'accorder, cette commission paritaire, à un journal (tu me suis ?). Il y a quelques années, aux débuts de Tilt, ces gens étaient tatillons et considéraient que nommer un jeu et donner son prix n'étaient que de la basse publicité. Et donc, le journal payait beaucoup plus de TVA. C'est la raison originale à cette notation.
Et même si aujourd'hui nous pourrions mettre les prix exacts, nous ne le faisons pas. Pourquoi ? Prend un jeu X, que le testeur a trouvé dans une boutique à 300 Francs. Il met dans son test : jeu X, 300 F. Maintenant, tu vas dans une autre boutique et on te demande 350 F ou 267,86 F, ou n'importe quel autre prix. Qu'en penseras-tu ? Que le journaliste a mal fait son travail ? Nous vous donnons une gamme de prix et ainsi vous avez une idée de ce que vous allez devoir payer.
6) Tout à fait d'accord avec toi. Et si je peux faire passer un message, ce sera : ne vous fiez pas au graphisme d'un jeu, demandez vous plutôt si vous allez vous amuser avec !
7) Si tu as les moyens d'acheter un 486, *pourquoi pas ? Mais il est vrai que cela ne te servira pas forcément beaucoup. Pour justifier les conseils de tes professeurs, les machines évoluent très vite et avec l'apparition prochainement du* 586, *même le* 386 *risque d'être démodé.*
Quant au 286, *même s'il reste valable pour une utilisation personnelle, les nouveaux systèmes d'exploitation de Microsoft et IBM (respectivement Windows NT et OS/2 2) ne pourront pas fonctionner dessus...*
Un argument, en revanche, me ferait te conseiller l'achat d'une machine plus modeste. L'évolution de puissance s'accompagne d'une baisse rapide des prix, et acheter aujourd'hui un 486, cela veut dire payer 10 ou 15 % plus cher que dans six mois. Courir après les machines les plus puissantes ne peut qu'être nuisible.



Démos en herbe

Voulant me lancer dans les démos et ne connaissant pas grand chose à la programmation, j'aimerais savoir quels sont les livres expliquant le mieux ce sujet pour un débutant. Existe-t-il des logiciels de musique utilisant la carte sonore donnée avec *BAT* et quels sont les meilleurs ?

Un annotain (kesako ? NDJ)

■ *Aïe, tu te lances dans une entreprise périlleuse et difficile. Car, vois-tu, pour faire de belles démos, il est nécessaire de bien connaître la machine sur laquelle on désire travailler. Je te conseille donc 1) de te procurer des livres techniques sur ta machine, 2) d'apprendre l'assembleur, 3) de prendre deux ou trois ans pour bien te familiariser avec les deux. Ou, plus simplement, achète* Demo Construction Kit *(s'il existe sur ta machine, dont tu as oublié de préciser le modèle...), qui permet de créer de superbes démos sans rien connaître à la programmation !*
Il n'existe pas, à ma connaissance, de programme de musique tirant parti de la carte MV16.

386

J'envisage l'achat d'un compatible *PC*.
1) Un *80386dx* cadencé à 25 MHz est-il suffisant pour toutes les applications ?
2) Etant équipé d'une carte super VGA 1 Mo, les jeux tournant en VGA fonctionneront-ils sans problème ?
3) Le dx est-il beaucoup plus rapide que le sx ?
4) Une sauvegarde d'écran en super VGA prend-elle 1 Mo sur disque ou y a-t-il possibilité d'une quelconque compression ?

Claude

■ *1) Oui, un 386/25 est suffisant pour faire tourner dans de bonnes conditions tous les programmes existant actuellement. Seules certaines applications spécialisées, comme les programmes de CAO ou les grosses bases de données peuvent nécessiter plus de puissance. Ce n'est a priori pas ton cas.*
2) Il y a eu, au début du super VGA, quelques problèmes de compatibilité, mais toutes les cartes super VGA vendues actuellement sont « full compatibles » VGA.
En revanche, pour ce qui est des modes étendus (800 × 600 et 1 024 × 768), aucun standard ne s'est pour l'instant imposé et il faut vérifier que tu disposes des drivers permettant d'utiliser ta carte avec tes applications.
3) Oui, un 386/33 va environ 2,5 fois plus vite qu'un 386sx /20. Mais cela peut parfaitement être compensé par un disque dur très rapide ou, pour Windows, par beaucoup de mémoire vive.
4) Il existe de multiples façons de faire des captures d'écran qui permettent des compressions différentes suivant le « snapshot ». Par exemple, la même image en 800 × 600 16 couleurs prend en PCX (Paintbrush) 481 Ko, en BMP (format bitmap de Windows) 1,44 Mo, en Targa 24 bits (qui permet d'avoir 16 millions de couleurs !) compressés 1,34 Mo et en Tiff compressé seulement 67 Ko ! Il est probable que tu auras, pour minimiser la place occupée, à faire des conversions vers le Tiff. De nombreux programmes permettent de le faire.

Dilemne

Ex-possesseur d'un Atari (*520 STE*), *je viens de me procurer un Amiga 2000* (cela fait 6 mois). Je trouve que c'est une très bonne machine, pour ne pas dire excellente, pour le prix modique de 7 000 F. Malheureusement, les *PC* sont en train d'évoluer et gagnent du terrain sur les *Amiga* et les *ST*. C'est pour cela que je vous écris.
1) Vaut-il mieux que je me procure une carte d'émulation *PC/AT* en mode VGA, ou que je revende ma machine pour pouvoir avoir un *PC 386* (mais si je vends, adieu les capacités de mon *Amiga* !).
2) Si je me procure une carte, est-ce que tous les logiciels PC me seront accessibles (sans disque dur) ?
3) Un *PC 386* VGA à 16 MHz me permettra-t-il d'avoir des jeux tels que *SWIV, Nitro, Shadow Dancer*... ou seulement des simulations ? Si oui, seront-ils de la même qualité que sur ma machine ?
4) Une Star LC 10 couleur est-elle utilisable sur un *PC* ?
Comme vous pouvez le constater, je ne connais pas grand chose au monde *PC*.

Un lecteur fatigué de changer de machines

■ *A mon avis, tu n'as pas pris le problème par le bon bout.*
Pour les raisons 2 et 3, je te déconseille un émulateur PC. *Et je te déconseille aussi de vendre ton Amiga ! Quelle idée ! Parce que le PC fait un carton dans les jeux de simulation et d'aventure, parce que c'est la mode, tu veux abandonner ton* Amiga *tout neuf ? Mais si, soudain, le NeXT fait une percée extraordinaire et se retouve chez 30 % des utilisateurs de* PC *(ne t'inquiète pas, c'est juste pour l'exemple !), tu revendras ton* PC *tout neuf pour acheter un* NeXT *? Et après ! Pourquoi utilises-tu ton* Amiga *? Si c'est pour jouer, garde-le : il fait encore la pige sans problème aux* PC. *Si c'est pour travailler, un* Amiga 2000 *est tout à fait indiqué.*
L'émulation pose deux problèmes, que voici :
– La majorité des programmes actuels (aussi bien les jeux que les programmes pros ou les langages) nécessitent absolument un disque dur. Le prix d'un disque + la carte d'émulation n'est pas loin de celui d'un PC complet !
– Il n'y a pas de programme d'action sur PC. *Non ! Attendez que je m'explique. Les* Xenon 2 *et autres* Double Dragon *sont laids et/ou injouables sur* PC. *Donc basta. Les seuls bons programmes que je peux qualifier d'« action » sont* Wing Commander (I et II), Zeliard *de Sierra et* Metal Mutant *de Silmarils (un bon jeu malheureusement méconnu...). Si tu aimes la baston ou les shoot-them-up, passe ton chemin, il n'y a rien d'intéressant à voir.*
– La Star LC 10 est, par définition, parfaitement adaptée au PC *car elle a été développée POUR le* PC, *comme la plupart des imprimantes (les imprimantes Apple et la laser Atari mises à part). Tous les programmes que tu peux utiliser reconnaîtrons cette imprimante.*
Il faut bien comprendre que le PC *n'est pas une vraie machine de jeu. Les programmes ludiques qui apparaissent actuellement (*Wing Commander II, *les simulateurs de vol, les jeux de rôle, etc.) ont tous un côté sérieux (« intello ») qui n'a que peu de rapport avec les mondes des* ST *et des* Amiga *d'un côté, des consoles de l'autre. A moins d'être un fana des jeux de simulation ou d'aventure, ou d'avoir besoin d'un micro pour travailler, l'achat d'un* PC *ne se justifie pas.*
En revanche, si vous voulez vous éclater sur un Battle Squadron *ou un* First Samurai, *ne comptez pas sur ces machines.*

Que c'est mal écrit !

D'abord, je voudrais vous prévenir que j'écris assez mal pour mes 14 ans (*c'est vrai ! NDJ*), mais c'est quand même (à peine ?) lisible.
Venons en à mes questions :
1) Etant un grand lecteur de *Tilt*, j'ai été surpris par vos articles sur le *CD-I*. Les prix annoncés ne sont jamais les mêmes. Alors, une fois pour toutes, à combien sera-t-il commercialisé (bas de gamme) ? J'espère qu'il sera au même prix que le *CDTV*.
2) Je voudrais être journaliste dans la micro-loisir. Quelles orientations choisir (je suis en 3e) ? Et pourquoi ne faites-vous pas un numéro ou un dossier spécial sur votre métier ?

Tristan le CD-I-Maniaque

■ *C'est vrai, ma foi, que tu écris mal. Presque aussi mal que moi, c'est te dire (heuseusement qu'il y a les ordinateurs) !*
1) Le prix annoncé pour le lancement officiel dans un an est de 6 000 F (environ), ce qui correspond bien au prix du CDTV. *Quand on sait que le CD-I offre la décompression temps réel, on peut se poser des questions sur l'avenir de la machine de Commodore.*
Sauf, bien sûr, si cette décompression est ajoutée au CDTV *actuel...*
2) Les journalistes de Tilt *viennent d'horizons très différents. Certains ont suivi des études universitaires, d'autres se sont arrêté bien avant le bac... Cela ne change strictement rien. Cela dit, essaye d'aller aussi loin que tu peux dans tes études, cela peut toujours servir (si tu fais autre chose...). Une école de journalistes est peu ou pas utile (aucun d'entre nous n'en a fait).*
Le dossier dont tu parles est paru dans le numéro 89 (Gagner sa vie dans la micro).

ST : le chant du cygne !

Salut *Tilt*. Possesseur d'un Atari *520 STF* et sachant que l'Atari est en voie de disparition, je désirerais passer à une machine plus performante. Je serais intéressé par un *PC*. Néanmoins, j'ai lu ton article du n° 94 sur le *FM Towns*. J'ai la nette impression qu'il s'agit d'une machine aux capacités très poussées. De plus, il possède un lecteur de CD. Tu dis que les programmes *PC* ne tireront pas parti de toutes les capacités de la machine. Cependant, les programmes spécialisés pour cette machine devraient donner des choses étonnantes. Mais il y a un hic : le *CD-I* ou le *CDTV* ne donneront-ils pas quelque chose de mieux, surtout qu'ils coûtent moins cher que le *FM Towns*. Que peux-tu me conseiller ? Un *PC* compatible n'est-il pas mieux au niveau du prix ? Par la suite, on peut l'équiper d'un lecteur de CD. Lesquel choisir : le *FM Towns*, le *PC*, le *CD-I* ou le *CDTV* ? **Cruve, B9**

■ *Si je puis me permettre une remarque, tu fais partie de ceux qui abandonnent un navire qui n'est pas en train de couler. C'est ton droit, mais cela me semble plus que précipité.*
J'ai essayé de regrouper le maximum d'informations sur le FM Towns *et le* CD-I, *et je vais essayer de te répondre. Le* FM Towns *qui existe actuellement au Japon est un micro-ordinateur basé sur un 386sx cadencé à 16 MHz (il existe plusieurs modèle, c'est le bas de gamme). Il intègre des mémoires de masse traditionnelles (lecteurs de disquette, disque dur) ce qui en fait un micro-ordinateur à part entière. Il intègre aussi un lecteur de CD-ROM, des graphismes haute résolution et une interface sonore, ce qui en fait une station multi-média. Sa logithèque est riche de plusieurs milliers de programmes, de très bonne qualité. Et il n'est pas compatible PC ! Toujours d'après les renseignements que j'ai pu glaner, le* FM Vision *qui doit être bientôt vendu aux Etats-Unis sera modifié de façon à être un compatible* PC. *Gardera-t-il sa compatibilité avec la superbe logithèque qui est la sienne au Japon ? Rien n'est moins sûr. Dans cette hypothèse, il ne s'agirait que d'un* PC *386sx aux caractéristiques graphiques et sonores améliorées et intégrant un lecteur de CD-ROM. Et à un prix double des 386sx actuels ! Pour ce qui est de l'incompatibilité avec les disques* FM Towns, *ce n'est pas si illogique que cela : tous ces programmes sont en japonais et, s'ils sont parfaitement adaptés au Japon, ils risquent de ne pas plaire aux occidentaux.*
Le CD-I *et le* CDTV *ne sont pas, à mon avis et contraîrement à ce qu'en pense Mathieu, des concurents du* FM Vision.
Outre la différence de prix (du simple au triple !), ils s'adressent au « grand public » et l'ambition affirmée de Philips est d'implanter un CD-I *dans tous les foyers, à côté du magnétoscope et de la chaine hifi.*
Le FM-Vision *s'adresse aux joueurs et à la micro personnelle. Le* CD-I *est un mélange entre un CD Vidéo, un CD-Audio, une super-console de jeu et une encyclopédie universelle. Ils ne sont pas du même monde...*

Educatifs

Je dispose d'un micro-ordinateur Amstrad *PC 1640* (640 Ko, disque dur, écran couleur). Pour mes trois filles (CM 1/CE 2), je suis à la recherche :
– soit de logiciels à tendance éducative, mais ludiques, et dont le niveau serait progressif ; de même, ces logiciels devraient offrir la possibilité de sortir et de reprendre l'activité en cours de déroulement (je suis en possession du *Labyrinthe au 100 calculs* de chez Nathan, très décevant, car n'offrant aucune de ces possibilités) ;
– soit de petits ordinateurs de jeux (Yeno, Delplay, Texas Instruments, etc.), mais pas de consoles de type Sega ou Nintendo. Les descriptions de ces jeux, tant sur les coffrets (relativement onéreux !) que dans les divers catalogues sont très restreintes et peu explicites quant à leurs possibilités.
Pourriez-vous me donner des adresses d'éditeurs de logiciels intéressants, de distributeurs d'ordinateurs pour enfants, et éventuellement me conseiller ?
Colette de Guerny

■ *Je pense que votre micro-ordinateur permet parfaitement à vos filles de travailler de façon ludi-*

que. Je vous conseillerais les logiciels éducatifs de la série ADI, édités par Cokteil Vision, qui me semblent correspondre parfaitement à vos besoins.

Amiga 500 +, les problèmes arrivent !

J'ai un petit problème et j'aimerais bien que l'on m'aide à le résoudre. J'ai acheté un *Amiga 500 +* (avec 1 Mega intégré) et je ne comprends pas pourquoi mes jeux ne marchent pas tous. Mon *Supercars II* et *RBI Baseball* ne se chargent pas, ainsi que les démos comme le *MEGA CONCERT*, qui devrait marcher en 512 Ko.
Lorsque j'insère les disquettes, un écran noir apparaît et plus rien ne se charge. Je trouve cela d'autant plus inquiétant que toutes ces disquettes marchent chez un ami ayant un *Amiga 500* sans extension.
Je ne pense pas que cela vienne de ma mémoire, car *WINGZ* fonctionnant sur 1 Mo marche très bien, idem pour *Shadow of the Beast II*. Je me suis renseigné auprès de mon revendeur, qui ne voit pas d'où cela peut venir. J'ai alors téléphoné à Commodore à Lyon, qui ne m'a pas renseigné non plus et qui m'a dit de voir cela à la FNAC où j'ai acheté les logiciels. Je ne vois pas ce qu'ils pourraient me dire si Commodore n'a pas su me répondre !
Je me demande aussi pourquoi les musiques de mes jeux sont moins complètes que chez mon copain, car il manque parfois des instruments sur les musiques.

Yan

■ *Un jeu marche sur une machine, mais pas sur le modèle qui la suit. De plus, d'autres jeux marchent très bien sur les deux. Conclusion : les deux modèles ne sont pas parfaitement compatibles ! Donc, attention à tous les acheteurs potentiels, l'Amiga 500 + n'est pas 100 % compatible avec l'Amiga, une partie des programmes (d'après les premières estimations, près de la moitié !) ne fonctionnent pas, ou pas correctement. Ce qui est malheureux, c'est que ce soit NOUS qui devions le signaler. Ton aventure est éloquente : ni ton revendeur, ni Commodore n'on osé t'avouer que la machine qu'ILS t'on vendue ne correspond pas totalement à ce que tu es en droit d'en attendre. Nous avions déjà eu les problèmes avec Atari et ses 520 nouvelles ROM et 520 STE : maintenant Amiga se joint au club (semble-t-il très ouvert) des fabricants qui ne préservent pas la compatibilité d'un modèle sur l'autre... Cela ne veut pas dire qu'il ne faut pas acheter l'Amiga 500 + (ou, dans ton cas, qu'il faut le mettre à la poubelle). Il y a quand même une moitié des logiciels qui fonctionnent sur cette machine (sic !). Il est probable que les logiciels compatibles avec ce nouveau modèle seront bientôt répertoriés et que ce problème ne se posera pas longtemps. Mais il aurait été judicieux de la part de Commodore de recenser les programmes incompatibles et, par exemple, d'en fournir la liste avec ses machines... Du temps de Hebdogiciels, ils auraient eu droit aux oreilles, à la queue et au nez de Mickey ! Non mais !*

C64

J'écris pour défendre ma machine, comme l'a d'ailleurs fait Olivier (N° 94) le mois dernier. Il défendait son pauvre *ST* « en perdition » et au graphisme primaire ! Que devrais-je dire, moi, ignoble possesseur d'un *C64*, vivant anachronisme en cette époque de 16 bits et de consoles. Bien heureusement, *Tilt* est là. Je vous félicite (surtout celui qui a le courage de tester les jeux *C64*), car vous êtes le dernier magazine français à s'intéresser quelque peu au *C64*. Aujourd'hui, tout le monde enterre cette machine, alors qu'elle est meilleure que l'Amstrad *CPC* (qui, lui, subsiste !). Attention, je ne veux par là déclarer aucune guerre. Je pense simplement que c'est désolant de ne plus pouvoir trouver les logiciels que par correspondance. J'avoue humblement que LE handicap du *C64* est le temps de chargement démesurément long. Pourtant, grace à l'habilité des programmeurs, les jeux ont atteint un très bon niveau (voir *Turrican, Operation Firestart, Last Ninja II, X-Out* et tant d'autres...). Comme vous le dites si bien, le « bon vieux Commodore n'hésite pas à venir narguer les 16 bits sur leur propre terrain » (phrase qui m'a fendu le cœur...) Sniff... D'accord, le Commodore est vieux, mais il reste très performant. S'attacherait-on donc à une machine parce qu'elle est à la mode plutôt que par souci de qualité ? Le fait qu'un jeu soit vieux abaisse-t-il pour autant sa valeur ? L'informatique serait-elle aussi superficielle, me risquerais-je à demander ?
Revenons à nos mouton-64 : malheureusement, à un ou deux tests par mois dans *Tilt* (sinon aucun !), je n'ai pas beaucoup de choix pour acheter mes logiciels et surtout peu de conseils... Ne pourriez-vous pas mettre (comme vous l'avez fait ce mois-ci pour *Rodland* et Monster j'sais plus quoi), un petit « version *C64* » pour un peu plus de tests ? Si les jeux ne sont pas les mêmes, pourquoi ne pas consacrer une petite page de temps en temps pour présenter les nouveautés *C64* ? Mieux, faire un petit dossier-test des jeux sur micros 8 bits (*C64*, Amstrad *CPC*, etc.). En tout cas, une petite photo serait la bienvenue et rendrait votre magazine plus idéal qu'il ne l'est déjà.

Romain Faugeron

■ *Mon cher Romain, je comprend (ô combien !) ton problème. Mais, vois-tu, les temps changent, et les gens avec. Et je ne suis pas sûr que tu aies tort quand tu parles d'une informatique superficielle. C'est vrai dans les jeux, où certains changent de machines comme de chaussettes (voire plus souvent), mais aussi dans le domaine « pro », où la mode des micros suit la mode vestimentaire (quand ce sera le tour des cravates vertes à pois roses, les Compaq et autres IBM vont être très amusants !). Ma machine préférée, celle avec laquelle j'ai découvert l'informatique, est non pas le* C64 *(qui est une excellente machine, mais que je connais assez peu), mais le* Sinclair Spectrum. *Imagine qu'à l'époque il proposait déjà un basic RECURSIF ! Incroyable, non ? Mais cette machine a disparu encore plus complètement du marché français que le* C64, *et je peux difficilement faire des tests pour seulement une dizaine de lecteurs... Dogue de Mauve, qui est un vieux de la vieille sur* C64, *a encore la possibilité de parler de cette machine. Moi pas (Sniff !). Cela dit, et pour en revenir à nos moutons-64, étant donné le nombre restreint de nos lecteurs qui utilisent encore leur* C64, *nous pouvons difficilement en faire plus. Quant au dossier, cela me semble être une très bonne idée, et je cours la proposer à mon chef. Et peut être pourrais-je aussi parler du* Spectrum, *qui sait... ?*

L'avenir de la GX 4000

J'aimerais te poser quelques questions :
1) La *GX 4000* va-t-elle tomber dans les oubliettes ?
2) Pourquoi les éditeurs ne sortent-ils pas de jeux sur la console Amstrad ? N'y a-t-il pas de solution pour résoudre ce problème ?
3) Y a-t-il une gamme d'accessoires prévue pour la *GX4000* ? (paddles avec tir automatique, pistolet, etc.) ?
4) Peut-on brancher une *Megadrive* sur un moniteur de la nouvelle gamme Amstrad (*CPC+*) ?

Risbo

■ *1) Oui et non. Non, car il est probable qu'étant donné son prix, elle se vende fort bien pour Noël. Oui, car de toute façon sa pérennité est menacée par les consoles japonaises 16 bits, plus chères mais aussi nettement plus performantes, et par les 8 bits, au prix et aux performances équivalentes mais disposant de beaucoup plus de jeux.*
2) C'est une bonne question, je vous remercie de l'avoir posée. Je suppose qu'ils ont senti le vent tourner vers le pays du soleil levant... Il ne faut pas oublier qu'il s'est vendu plusieurs dizaines de millions de NES, *ce qui représente un marché autrement plus motivant !*
3) Si cela n'existe pas encore, il est probable que cela va arriver...
4) A priori, la remarque que j'ai faite la semaine passée quant à l'adaptateur pour l'écran CPC *est aussi valable pour le* CPC+ *: il faut te procurer un adaptateur qui coûte environ 200 F.*

LE GUIDE 3615 TILT & CONSOLES+

Depuis le 1er août 1991, Le serveur de TILT a changé. Toute modification impose une explication. La voici...

SOS AVENTURE!

Commençons par le *SOS. Cette rubrique comporte 3 sous-rubriques:
1) Cheat Mode *SCM
2) SOS Aventure *SAV
3) SOS Solutions complètes *SSC

Cheat Mode, ce sont des trucs pour les jeux, des vies illimitées, des codes pour passer à d'autre niveaux, etc.
SOS Aventure (votre rubrique préférée), fonctionne exactement comme Cheat Mode, mais pour des aides aux jeux de rôle et d'aventure. Pour être plus explicite, ces rubriques fonctionnent comme "Message in a bottle" dans TILT. Ces deux rubriques possèdent plus de **10 000 questions réponses.**
SOS Solutions complètes, comme son nom l'indique fort bien, contient des textes entiers pour réussir à terminer un jeu d'aventure.

LE DIALOGUE!

Echangez des trucs par l'intermédiaire du SOS est une chose, mais sachez que le dialogue en direct peut parfois vous être très utile! La messagerie est divisée en deux parties:
1) Dialogue en direct
2) Salons graphiques
Le dialogue en direct fonctionne de cette manière: quand vous arrivez sur le sommaire de TILT, tapez *DIA. Là, on vous demande votre pseudo et votre code. Vous parvenez sur la liste des pseudos connectés sur le serveur. Pour envoyer un message, il vous suffit de taper le numéro qui se trouve à gauche du pseudo (à droite, c'est le code du département). Si le pseudo possède une Carte de Visite (c'est-à-dire 5 lignes de texte que la personne a saisies pour donner plus de renseignements sur ses désirs -NDLR: ça devient cochon cette histoire-), vous pouvez la lire en tapant son numéro et la touche GUIDE. Vous pouvez bien sûr dialoguer avec toutes les personnes connectées sur le service. Passons aux salons graphiques.

SALONS GRAPHIQUEUUUU...

Je crois que je vais devoir vous faire un cours, que dis-je, un exposé, car vous ne le fréquentez pas beaucoup! Et pourtant, un salon c'est super! Bon, je me calme et je vais vous expliquer. Un salon est un lieu ou l'on peut dialoguer à 5 en même temps, c'est-à-dire que l'écran est divisé en 5 parties égales et que chaque connecté peut envoyer un message de 3 lignes que tout le monde verra (NDLR c'est de plus en plus malsain... enfin). Si vous voulez en savoir plus, tapez *help. Bon, je vais aller boire un café, je reviens... (Glop...Glop...). Allons en rubrique forum maintenant.

ANIMATEURS & FORUMS

Vous savez que vous avez beaucoup de chance.. Si si, car sur le serveur de TILT, il y a 11 personnes à votre disposition, prêts à tout faire pour vous (NDLR: bon JUJU du calme). Bref, il existe donc 11 forums, où vous pouvez poser vos questions sur les sujets suivants:

ATARI ST, ATARI XL, AMIGA, COMPATIBLE PC, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, GFA/ASSEMBLEUR, BASIC/C/PASCAL, GRAPHISME, VIRUS, DEMO

Mais vous pouvez aussi répondre aux autres connectés. Enfin, si vous avez un problème sur l'un des sujets ci-dessus, allez en *FOR. Tenez, cela serait sympa de vous donner les noms (pseudos) des animateurs...

QUI SOMMES NOUS?

Voici la liste des animateurs dévoués:

AMIKA, !ATAHELP, CIGALE, CPCMAN, GLUEV, KRACH, MISTERC+, NOBRU, SPEEDER.

Voilà, je crois que c'est tout.. Heu, non, j'allais oublier les pseudos TILT, CORSICA et JUJU, qui sont, eux, les responsables du serveur, mais sont aussi à votre disposition.

DES UN FAUX?

Comme dans votre mag préféré, vous trouverez toutes les infos sur le serveur: les previews, l'actualité en bref, les adresses des revendeurs et tous les sommaires de TILT, et aussi un guide sur le serveur (mot-clef *?)

TELECHARGEMENT

Sur TILT, vous avez un téléchargement, mais il n'y a pas que ça! Vous pouvez aussi envoyer à votre copain vos images, vos programmes!
Comment ça? Tout simplement grâce aux boîtes aux lettres binaires, c'est-à-dire avec le programme TRANSITY et un câble (vous pouvez les commander à TILT) que vous reliez à votre minitel et à votre micro (ATARI, AMIGA, PC). Quand vous avez un fichier dessin (par exemple) à envoyer à votre copain qui habite à 800 km de chez vous, au lieu de passer par la poste, utilisez votre minitel et envoyez-le directement dans sa boîte aux lettres.

SECTION JEUX!

Vous êtes des fous, oui mais des fous de jeux! Alors, sur le serveur de TILT, vous avez cinq super jeux à votre disposition:

un jeu de réseau,
un shoot-them-up,
un pacman,
un jeu de cartes,
un jeu de plateau.

En plus, vous pouvez gagner des consoles, des montres, enfin un max de cadeaux!

CONSOLES+

Ah oui, j'allais oublier CONSOLES+ (Oulalala, je vais me faire taper les doigts par mon redac'chef!). Alors voici le grand changement dans le serveur de TILT, c'est la partie, que dis-je, le serveur CONSOLES+ !

Il fonctionne exactement de la même façon que le serveur de TILT (d'ailleurs pour arriver sur CONSOLES+, tapez 3615 TILT). Mais orienté consoles, il ne parle que consoles, enfin c'est LE serveur 100% CONSOLES que vous attendiez!

LES TIP'S

Comme pour TILT, CONSOLES+ a ses trucs et astuces. En dialecte informatique, on appelle ça des TIPS. Sur CONSOLES+, vous disposez de centaines de trucs, pour passer à des niveaux supérieurs ou obtenir des vies infinies sur toutes consoles!...

FORUM CONSOLES!

Un animateur est chargé de vous aider dans vos problèmes, du genre: "Quel câble péritel pour ma Mega drive?", ou encore: "La Neo Geo est-elle meilleure que la Super Famicom?"... Il s'appelle MISTERC+. Alors, n'hésitez pas!

TRUCS & ASTUCES

Sur le serveur TILT, il y a des trucs d'utilisation, c'est-à-dire des astuces pour aller plus vite d'un endroit à un autre. Je vais vous donner la liste des mots clefs que vous ne connaissez pas forcément:

RUBRIQUE	MOT CLEF
Dialogue	***DIA**
B.A.L.	***BAL**
Lire B.A.L.	*LIRB
Ecrire B.A.L.	*ECRB
Annuaire B.A.L.	*ANNB
Répondeur B.A.L.	*REPB
Modifier code B.A.L.	*MODB
Supprimer MES B.A.L.	*SUPB
Changer pseudo	*CHGPSE
Lire B.A.L. Binaire	*RECB
Ecrire B.A.L. binaire	*ENVB
Forum	***FOR**
Forum ATARI	***ATA**
Forum AMIGA	***AMI**
Forum PC	***COM**
Forum AMSTRAD	***AMS**
Forum C64 & 128	***C64**
Forum Apple	***APP**
Forum Basic/Pascal/C	***PRO**
Forum GFA/ASS	***GFA**
Forum Graphique	***GRA**
Forum Virus	***VIR**
Forum Démo	***DEM**
Courrier	***COU**
SOS	***SOS**
SOS Aventure	***SAV**
SOS Cheat mode	***SCM**
SOS Solutions Complètes	***SSC**
Info	***INF**
Preview	***PRE**
Actualité	***ACT**
Adresses revendeurs	***ADR**
Sommaires TILT	***MAG**
Petites annonces	***PAN**
Téléchargement	***TEL**
Téléchargement ATARI	***TELST**
Téléchargement AMIGA	***TELAMI**
Téléchargement MAC	***TELMAC**
Jeux	***JEU**
Consoles+	***CPLUS**
Tilt	***TILT**
Editeur	***EDI**
Guide serveur	***?**
Aide salons graphiques	***HELP**
Heure	***HEURE**
Message ligne 0	***MES**
Nombre de connectés	***NB**

Bon, cela suffit? Alors tous les mots clefs qui sont en corps **GRAS** ne peuvent être tapés que si vous êtes identifié (SPEUDO et CODE).

LE SERVEUR

Le centre serveur de TILT est Européenne de Télématique (pour les intimes ET), nous saluons au passage EUREKA, CLAHUDE, TROGNON, TOTO et les programmeurs de Rouen qui travaillent dur pour votre serveur préféré!

Sinon, si vous voulez posez des questions concernant le serveur, pour pouvez ecrire à:
TILT MINITEL
9/13 rue du colonel Pierre Avia
75754 PARIS CEDEX 15

Marie Poggi & François Julienne vous souhaitent du bon temps sur le serveur TILT & CONSOLES+

A+



AMSTRAD

Vds Amstrad 464 coul. K7 + joys + 38 jx + copieur + util + manuel + impr. : 2 100 F ou sans : 1 600 F. **François TRICHET, 16, rue de la Duchesse, 44100 Nantes. Tél. : 40.46.77.42.**

Vds CPC 6128 + adapt. + Light + man. + dfisks + bte rgt + cordons + magazines + manuel. Val. : 7 000 F Px : 5 000 F. **Muriel GHESQUIERE, 398, rue Jules-Guesde, 59510 Hem. Tél. : 20.83.44.12.**

Vds CPC 6128 coul. + 150 jx (btes et not.) + utils + docs. **Gilbert MAGRON, 15, rue Jean-Clément, 88000 Chantraine. Tél. : 29.82.02.97 (ap. 19 h).**

Vds CPC 6128 bon. Etat + 40 jx + 1 util + 2 man. + 1 mgag. le tt : 2 000 F Urgent. **Fabien FLORIN, 39, rue du Moninel, 59290 Wasquenal. Tél. : 20.98.11.47.**

Urgent vds Amstrad PCW 8256 T. de Texte + impri. + manuel peu servi log. Locoscript Basic PX 1 700 F. **Monique TALUREAU, 164, rue de Saussure, Esc. 9, Log. 993, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.38.78 (av. 19 h).**

CPC464 K7 + lect. disk + mon. coul. + nbx jx + joys + manuel inform. : 1 600 F. **Olivier CLEMENT, 17 bis, rue des Vallées, 77163 Mortcerf. Tél. : (16-1) 64.04.30.07.**

Vds 6128 coul. + moni. + interface + jx + utils + joy + revues + pist. + solutions +plans + ass. Z80 : 4 000 F. **Arnaud LE TORRIELLEC, 19, allée du Bas Vaupêreux, 91970 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 60.19.22.16 (ap. 18 h).**

Vds CPC6128 coul. + impr. DMP 2160 + lect. 5 1/4 + Tuner TV + mble + nbx jx et uti. val. : + 10 000 F cédé : 5 500 F. **Sylvain FARGE, 15, rue de la Mare de Flou, 78550 Dannemarie. Tél. : (16-1) 30.59.77.06.**

Vds CPC 6128 coul. + nbx jx + util + joys + livres : 2 000 F à déb. **Bernard BRETON, 2, Nouveaux Horizons, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.50.20.16.**

Vds CPC 464 coul. + lect. Disk + manuels + 1 joys et nbx jx disk. Px : 1 800 F. **Thierry THOLE, 125, rue Paul-Hochart, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 46.87.61.82.**

Vds CPC 2086. D. Dur 32 Mo, lect. 3 1/2, écran VGA HR., impri. DMP 3150 + souris le tt : 9 000 F. **Maxime GILLET, 17 bis, rue de Bellevues, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.62.04.60.**

Vds portable CPC 512 Amstrad 2 Drives 720 Ko + D7. Jamais servi, dans carton : 4 000 F. **Laurent JEANMART, 788, bd des Mimosas, 06550 La Roquette-sur-Siagne. Tél. : 93.47.19.97.**

CPC 6128 monochrome TBE px : 1 200 F. **José GIMENO, 35, lot Barrail, 40210 Labouheyre. Tél. : 58.07.11.39 (h.r.).**

Vds pour CPC carte Fodos : 180 F + initiation à l'Assembleur : 200 F + multiface Two : 150 F. **Jean-Paul LOPEZ, 19, av. de Lavaur, 31500 Toulouse.**

Vds Amstrad 969 + jx + écrans coul. : 1 500 F. Urgent. **Pierre BIRETON, 9, rue Pellet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.42.29.53.**

Vds CPC 6128 coul. + joy + housses + 70 jx (Panza, Sim City) + DK CP+M + manuels. Le tt : (tbe) : 3 000 F. **Frédéric DEMOULIN, 10, av. Foch, 25200 Montbéliard. Tél. : 81.91.25.66.**

Vds CPC 6128 coul. + joy + 55 disq (jx et util.) + manuel exc. état. Px : 2 000 F. **Frédéric LE DU, 4, allée des Vergers, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.24.48.90.**

Vds CPC 6128 coul. + 60 jx D7 + joy + tuner T.V. + Bureau le tt : 3 000 F. **Jean-Louis LOUPIAS, 44, rue de l'Eglise, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.15.41.79.**

Vds CPC 6128 + mon. coul. + tuner TV + radio réveil + imp. DMP 2160 + 50 jx px : 5 000 F. **Célio DE CHENAY, 1, square de l'Alboni, 78150 Rocquencourt. Tél. : (16-1) 39.54.68.73.**

Vds CPC 6128 + mon. coul. + tuner TV + radio réveil + bureau + nbx jx, jamais servi, px : 3 500 F. **Cécile. Tél. : 37.26.01.93 (répond.).**

CPC 464 coul. nbx jx (Target, Renegade, Ik+, Barbarian 2), 2 joys, nbx revues, livre Basic, TBE. **Nicolas GAUDILLAT, 36, rue de la Paroisse, 78000 Versailles (Urgent !). Tél. : (16-1) 30.21.12.44.**

Vds pour CPC lect. 5 1/4 + disks : 800 F + scanner Dart : 350 F + jx : 60 F + livres pas cher, à déb. **Nicolas BRUNNER, Clos de l'Ermitage, chemin de la Campagne, 64320 Idron. Tél. : 59.81.76.98.**

Vds CPC 464 coul. + nbx jx + livre de 102 prog. + revues + Moni. val. : 6 000 F, px : 2 500 F. **Sébastien JAGOREL, 39, av. Leclerc, 69007 Lyon. Tél. : 78.61.19.57.**

Vds écran coul. (CPC 6128) + 2 man. le tt : 1 500 F. **Matthieu KERVEVAN, 11, rue du Château-Bérou, 27930 Guichainville. Tél. : 32.37.19.50.**

Vds CPC 6128 mon. coul. manuel. + de 60 jx + man. Px : 2 700 F ou éch. ctre Super Famicom. **Arnaud GERARDIN, 4, rue de Paradis, 77515 Saint-Augustin. Tél. : 64.03.06.83.**

Vds CPC 464 + 1 joys + moni. coul. + 150 jx + livre explicatif : 3 000 F à déb. ou ctre A500 vite ! **Stéphane GARIN, 1, Square Auguste-Renoir. Tél. : 40.44.70.06.**

Vds CPC 6128 + 250 jx + joys + câble impri. : 3 000 F. **Cyrille PERCHEY, 39, route de Chambray. Tél. : 32.51.22.57.**

Vds CPC 6128 moni. coul. 50 jx manuel TBE le tt : 1 800 F. **Gauthier CARREAU, 43, rue de la Mallense, 59200 Tourcoing. F20.25.05.06.**

Vds CPC 6128 + moni. coul. + man. + pist. + nbx jx + bte pour D7. Px à déb. **Vincent et Mathieu HILAIRE, Lot. n° 1, Les roches, Malissard, 26120 Chabeuil. Tél. : 75.85.20.74.**

Vds CPC coul. + manu + 50 jx + rad. réveil + Télé + bureau. val. : 6 000 F. Px : 3 200 F + 2 mans et prgms. **Sébastien STUDER, 7, Hameau de Rouillon, 91410 Dourdan. Tél. : (16-1) 64.59.43.24.**

Vcs CPC 464 + lect. disq + 20 jx + Tuner TV. Px : 2 000 F ou éch. ctre Sega Megadrive Fr. + man. **Lucien NEBOIT, A2, 32, Les Comtes-Logirem, 13110 Port de Bouc. Tél. : 42.06.62.54.**

Vds CPC 6128 coul. (mai 89) + jx (Storm) ord., Defender, Forgotten Worlds, etc.) TBE : 1 600 F. **Raphaël PICHAVANT, 23, av. Edouard-Manet, 33160 Saint-Médard-en-Jalles. Tél. : 56.05.08.97.**

Vds CPC 6128 + moni. coul. + jx + mbe + pist. : 3 200 F, le tt en TBE. Urgent ! **Bastien SANCHEZ, 1, rue Général Petit, 62200 Venissieux. Tél. : 78.76.39.14.**

CPC 464 mono. + man. + nbx jx le tt : 700 F. **Hervé FORTUNATO, 13, cité les Platanes, 11200 Lézignan-Corbières. Tél. : 68.27.27.30.**

Vds CPC 464 coul. + interface + 4 man. + 87 jx + solutions vies infinies le tt : 3 500 F. **Thierry DELHAISE, 6, rue Paul-Gauguin, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 49.63.37.07.**

Vds CPC 464 à K7 + 1 joys + 20 jx (Rainbow Island, Zynaps, Robocop etc.) le tt : 5 000 F. **Hani LAPORTE, 27, allées Charles-de-Gaulle, 31340 Villemur-sur-Tarn. Tél. : 61.09.05.33.**

Vds CPC 464 + lect. D7 + moni. coul. + jx D7 et K7) : 2 500 F. **Nicolas HERNANDEZ, 27, av. des Muriers, 31880 La Salvetat-Saint-Gilles. Tél. : 61.07.49.82 (h.r.).**

Vds CPC 6128 + man. + jx + livre + mble TBE. Px : 2 200 F à déb. **Frédéric PETIT, 8, rue des Lilas, 77390 Ozouer-le-Voulgis. Tél. : 64.07.62.35 (ap. 17 h).**

Vds jx et compil. pour CPC 6128 de 80 F à 150 F dem. liste avec tbre à 2,50 F. **Stéphane MESTRE, rue des Chalibordes, 19190 Beynat. Tél. : 55.85.54.82.**

Vds CPC 6128 mon. coul. + 22 jx + joys + impri. + rubans encre + papier + utils TBE : 5 000 F. **Loïc GARNAUD, 26, rue des Carmelites, 86000 Poitiers.**

Urgent vds CPC 464 + moni. coul. + nbx jx + livres + joys, le tt : 1 500 F. **Nelson ALMEIDA, 25, av. R. Poincaré, 21000 Dijon. Tél. : 80.73.16.76.**

Vds CPC 6128 coul. + 2 joy + souris + 180 jx (Turbo Pascal, Studio) : 3 000 F + DMP 2160 : 4 000 F. **Jérôme ROSIER, Place du village, 27600 Champenard. Tél. : 32.52.85.05.**

Vds pour 464 lect. 3 1/2 : 700 F + 15 discs : 900 F. Ach. jx Game-Gear : 75 à 100 F. Vds jx Atari pas cher. **Stéphane GRARD, 11, rue du Bois de l'Eglise, 77280 Othis. Tél. : (16-1) 60.03.20.98.**

CPC 6128 mon. coul. + imp. DMP 2160 neuve et jx + Textomat + joys. TBE. Px à déb. **Grégory DEVILDER, 81, rue Louis-Constant, 59491 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.98.04.57.**

Vds CPC 664 (disk) coul. + joys + 100 jx + revues : 2 200 F poss. vte sép. Ech. Michey sur még. jap. **Régis PISSOT, 21, rue de la Barrière, 19000 Tulle. Tél. : 55.26.17.74 (ap. 18 h).**

Urgent ! vds + 4 jx + 2 m., cédé : 800 F. Vds CPC 6128 coul. + 40 jx + 1 joy. Cédé : 1 900 F. **Vincent BERTIN, 7, rue du Capitaine-Chalvidan, 92350 Le Plessis-Robinson. Tél. : (16-1) 46.31.98.07.**

Vds CPC 6128 coul. + 62 jx (orig.) + 40 D7 + joy + util. : 2 500 F. **Frédéric FRANCOIS, 16, rue du parc, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 42.70.90.55.**

Vds CPC 6128 + T. neuf (2 mois) + kit Téléch + joy + jx : 2 500 F. **Denis LE QUINQUIS, 58, rue Gambetta, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.76.42.59 (ap. 19 h).**

Vds CPC 6128 coul. + 41 jx + dbleur joy + kit Téléch. + manuel + Magnum Force + 5 mag. Le tt TBE : 4 000 F. **Tanguy IMBERT, 4, allée des Tourterelles, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.61.45.17.**

Vds clavier CPC 6128 + jx : 100 F + livres + joy. Px : 1 000 F à déb. **David ABITBOL, 35, rue Maximilien-Robespierre, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.76.76.09.**

Vds CPC 464 + 33 jx : 1 500 F. **Arnaud ROUERE, 3, Square Paul-Verlaine, Joisy-sur-Seine. Tél. : 60.75.32.37.**

Vds CPC 6128 + moni. coul. + lect. ext. + imp. DMP 2000 + multiplan + nbx discs le tt état neuf. Px : 5 700 F à déb. **Grégory FILLION. Tél. : (16-1) 69.44.56.27.**

Vds CPC 464 + mon. coul. + manuel + nbx jx (85) + 2 joys neuf. Très bon px : 1 890 F. **Cédric BREUIL, 1, bd des Etats-Unis, 1, cité des Marronniers, 71000 Mâcon. Tél. : 85.38.33.33.**

Vds CPC 6128 + lon. coul. + tun. TV + joy + nbx jx orig. + util. Px : 3 500 F. **Jérôme VITARD. Tél. : 48.67.39.98.**

Stop ! vds CPC 6128 + éc'. + jx + DK + lect. K7 + cble minitel + mag. + manuel + util. (3D construction Kit) : px : 1 500 F. **Hakim RAMDANE, 37, rue Raymond-Poincaré, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.55.53.25.**

Vds CPC 6128 coul. 100 D7, 10 orig. peu servi. Px : 3 500 F. TBE. **Thierry LEMOULT, 6, rue Corneille, 77270 Villeparis. Tél. : (16-1) 48.61.31.70.**

Vds CPC 6128 coul. + joys + impri. Star LC 10 + souris + multiface + 150 jx et util. Le tt : 2 000 F. **Pascal MARCELLINI, Le champs du Four, 38119 Pierre-Chatel.**

Pour CPC : Oxford PAO. Big Flasher, Procopy + Printmaster (doc. franç.) Tasword 6128 : 80 F à 150 F. **Jean-Yves GAUTRON, 81, rue de Coneise, 86500 Montmorillon. Tél. : 49.91.31.49.**

Vds jx CPC 464 Robocop Batman etc. : 40 F l'un et 170 F les 5. **Didier STAUT, 4, rue des Cèdres, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.26.18.42.**

Vds CPC 464 écran vert + jx + joys + livres + nbx revues et K7 + bible CPC : 1 500 F. **Sylviane GOLCZEWSKI, 1, rue Cote Champion, 88000 Epinal. Tél. : 29.82.38.02.**

Vds CPC 464 coul. + joys + jx + kit minitel + revues : 1 000 F + CPC 464 coul. TBE : 1 500 F + DD1 neuf : 1 000 F + DA. **Jean-Pierre FRANCOIS, route de Bras, Plan de Bramefan, 83143 Le Val. Tél. : 94.86.43.11.**

Pour Amstrad : vds D7 3« : 10 F pce (par dizaine). Vds Tuner TV : 900 F, état neuf. **Bruno WEINREICH, 9, av. Jean-Monet, app. 309, La Folie Couvrechef, 14000 Caen.**

Vds moni. mono. CPC 6128 : 800 F à déb. **Catherine PLANE, 91, cité du Moulin à vent, 63370 Lempdes. Tél. : 73.61.64.33.**

Stop vds 464 coul. + lect. D7 + 300 jx nbx orig. (Robocop, Strider 2, R-Type + compil + revue : 3 000 F. **Sébastien CHABANEL, 77, av. Gabriel-Péri, 26600. Tél. : 75.08.73.39 (de 17 h à 18 h 30).**

Vds CPC 6128 coul. 2 joys nbx jx, px : 1 500 F. **Pascal COUFFRAND, 72, rue d'Alésia, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.41.68.77.**

Vds CPC 6128 + joys + jx + manuel très peu servi (moni. coul.) : 1 900 F. **Marylène Six, 4, allée Duguay-Trouin, 77200 Torcy. Tél. : (16-1) 60.06.08.41.**

Urgent ! vds CPC 6128 + mon. coul. + joys + 50 disk (+ 100 jx + Pack éduc.) Px : 2 500 F. **Gérald COUVENT, 71, Grande-Rue, 02400 Château-Thierry. Tél. : 23.83.23.08.**

Urgent ! vds CPC 664 mono. + nbx jx + joys + revues : le tt TBE. Px : 1 500 F. **Pascal DA COSTA MARQUES, 14, bd du Général-Leclerc, appt. 92, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.37.82.04.**

Vds sur CPC 6128 disk 2 jx : Ik+ et Year-Kung-Fu. Val. : 220 F, px : 120 F. Ech. nbx jx sur 6128. **Ludovic EVANNO, 2, rue Diderot, 54130 St-Max. Tél. : 83.21.29.92.**

Vds CPC464 + 50 jx + adapt. TV + doc. ou éch. ctre 5 jx sur SMS. px CPC464 : 1 200 F. **Samir ZUKOWSKI, 136, av. Jean-Mac, 72100 Le Man. Tél. : 43.86.16.46.**

Vds jx pour CPC 6128 sur K7 dès : 100 F. Urgent ! **Ludovic BRUNEAU, 2, Square Shakespeare, 78150 Léchesnay. Tél. : (16-1) 39.54.83.51.**

CPC 464 + lect. disk + 75 jx Out-Run, Gauntlet, Echecs, PaperBoy, Valifornia Games. : 1 500 F. **Franck. Tél. : (16-1) 47.51.95.21.**

Vds CPC 6128 + moni. coul. + DMP 2000 + nbx jx DT Fer et Flamme, Bat + manuel et revues. Px : 3 200 F. **Guillaume DAUTREMER, 21, av. Alexandre-Dumas, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 34.16.54.86.**

Urgent ! vds CPC 6128 mon. coul. + 2 joys + bte de rgt + 25 disks + orig. Bon état. Le tt cédé : 4 000 F. **Frédéric HOUOT, 2, impasse du Clos Michel, 88200 Saint-Nabord. Tél. : 29.62.46.37.**

Vds jx sur 6128 : Gunship : 85 F, Vindicators : 80 F, les Fanatiques (super Compil) : 150 F, px à déb. **Didier PEDRENO, 8, av. de la Lodola, 06190 Roquebrune-Cap-Martin.**

Vds moni. mono Amstrad neuf : 500 F + C64 + lect. K7 + jx + livres : 700 F. **Christophe RIVES, 95, chemin de la Geysse, 81300 Graulhet. Tél. : 63.34.49.83.**

6128 coul. + DMP 2000 + adapt. Télé + 55 D7 (ADS, P. 47, Italy.90, Bloodwich, Cy.AFT) + bte rgt + 2 joys : 4 000 F. **Stéphan FEDERICI, 1, quai Lamennais, 35000 Rennes. Tél. : 99.79.02.27.**

CPC 6128 coul. + jx + log. Joys. Px : 2 000 F. Très bonne affaire ! **Arnaud FOURDAN, 71, rue de Lourmel, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.78.75.30.**

Vds pour CPC 6128 : Kick Off II : 80 F + câble dbleur de joys : 45 F TBE, Très peu servi. SVP c'est urgent ! **Marc MIGNARD. Tél. : (16-1) 39.73.64.35.**

urgent vds CPC 464 Amstrad nbx jx + joys neuf + manuel. Px : 1 600 F. **Franck GARCIA, av. des Pyrénées « Bouheball » 47390 Layrac. Tél. : 53.87.02.38.**

Vds CPC 464 + moni. coul. + 40 jx + manuel + revues + 1 joy Px : 2 000 F. **Carlos RIBEIRO, 11, villa Saint-Pierre, 94220 Charenton-le-Pont. Tél. : (16-1) 43.78.15.63.**

Vds CPC 6128 coul. + 100 jx + manuel Px : 2 000 F. **Sébastien LEGER, 4, rue Henri-Lagrée, 78120 La Boissière-Ecole. Tél. : (16-1) 34.85.05.45.**

Vds livres DT vous êtes le héros (15 – 25 F) + jx sur CPC 464 (40 F pour frais d'envoi). **Jérôme SENAY, La Quenaudais, 44260 Malville.**

Vds CPC 6128 coul. 1989), TBE + tuner TV + nbses D7 + radio-réveil : 3 000 F. **Didier ROBERT, 9, Square Henri-Regnault, Résidence Leclerc, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.75.04.76.**

Vds CPC 464 + mon. coul. + nbx jx + 2 joys neufs + kit téléch. + manuel tt : 3 000 F. **Nicolas HUGUET, 10, rues des vignes, 66280 Saleilles. Tél. : 68.22.97.83.**

Vds CPC 6128 + coul. + jx + joys + manuel + revues val. : 5 000 F. Px : 2 800 F (neuf cause argent). **Nicolas MILADINOUIC, Bt. 25, La Rouve, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.87.73.48.**

Vds CPC 6128 TBE + joy nbx jx (100) + manuel mon. coul. Urgent : 2 500 F. **Yves GAPAIX, 27, rue Maurice-Ravel, 91470 Forges-les-Bains. Tél. : (16-1) 64.91.14.58.**

Vds CPC 6128 + mon. coul. + 35 disks + 150 jx + 2 joys : 2 100 F à déb. **Stéphane VOLTO, 59, allée de la Gd-Bastide, Cazaulx, 13012 Marseille. Tél. : 9193.76.14.**

Stop ! vds CPC 6128 + 6 jx (Wuild Street, CC2) + 1 compil + souris AMX + Mon. coul. val. : 7 000 F, cédé : 3 000 F. **Michaël YERAMIAN, 17, rue de Tremeuge, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.47.90.17.**

Vds CPC 6128 coul., TBE + joy + manuel + revues + nbx jx (Swiv, Hydra) : 2 800 F ferme. **Yvan DUPUY, 15, rue de la Paix, 42650 Saint-Jean-Bonnefonds. Tél. : 77.95.04.13.**

Cds CPC 6128 mono + joy + revues + 17 orig. + 3 utils + impri. DMP 2160 TBE. Le tt : 2 000 F. **Jérôme CHAVIGNON. Tél. : 46.78.39.12.**

Vds CPC 6128 et 150 D7 : 4 000 F. **Rohain BOULAI, 18, rue Saint-Jean-Chardonnet, 91470 Forges-les-Bains. Tél. : (16-1) 64.91.26.32.**

Vds CPC 6128 + moni coul. + 43 pisks + joys + manuel : 2 700 F. Vds moni. mono. : 500 F. **Bruno ANCHIER, 66, rue Clisson, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.13.47.**

Vds jx Amstrad K7, Px : 60 F pce, vds jx Sega 8bits. **Frédéric BOSI, La Batarelle-Haute, Bt. E1, 13013 Marseille. Tél. : 91.98.70.41 (ap. 18 h).**

Vds CPC 464 K7 moni. coul. + livre + 3 man. + 50 jx + pist. Px : 2 900 F. **Benjamin MEILLENNE, Saint-Léger-Dubosq « Le Costil », rte de Beaufour, 14430 Dozulé. Tél. : 31.39.01.26.**

Vds + de 150 orig. en K7 sur Amstrad ! liste ctre env. tbrée (20 à 60 F). **Sébastien BERTIAUX SEBAS, 123, rue de Bellain, 59500 Douai. Tél. : 27.96.41.51.**

Vds pour Amstrad livre du Langage Machine + assembleur moni. Désassemnbleur (orig.) val. : 624 F, vds : 400 F + cadeau. **J.-Baptiste LETEIMTURIER, 29, rue Pierre-Curie. Tél. : 34.16.41.68.**

Vds CPC 464 + 1 man. + 10 jx. **Pierre BRETON, 9, rue Peclet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.42.29.53.**

Vds CPC 464 + mon. coul. + nbx jx + Cray. opt. + manuel + 1 joy. Le tt : 1 000 F. **Simon HUGUENOT, 12, rue des Loriots, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.26.11.58.**

Vds 6128 écran mono. Etat neuf : 1 800 F + jx A500. D Master + cadeau : 200 F + compil. NRJ : 180 F + D.Paint I : 200 F. **Sylvie LAFORET. Tél. : 21, av. de la Paix, 72230 Armage. Tél. : 43.21.12.47.**

Vds CPC 6128 coul. + Tuner TV + nbx jx (1989) bon état. Px : 4 000 F à déb. **Pascal MANGIN, 15, rue d'Argenteuil, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.27.19.09.**

Vds DD1 + CPC 464 + Mirage + joys + 300 jx disc + K7 + synt. vocal. Ts les jx sociétés px : 4 000 F. **Jean-Louis KMIT, 21, rue du Maroc, 10100 Romilly-sur-Seine. Tél. : 25.24.20.64.**

Vds CPC 464 Ecran mono. + joys + jx Px : 2 000 F, cédé : 730 F le tt en TBE. **Xavier FOLLET, 187, chemin des Clémensans, 06730 Saint-André. Tél. : 54.90.59.**

Vds CPC 6128 coul. + DMP 2160 + tuner TV + antenne + lect. K7 + nbx acces. Al. : 8 000 F, cédé : 4 800 F. **Benoit GALLY, Bonaz, 01590 Dortan. Tél. : 74.77.75.63.**

Vds Tuner TV + 8 jx + synthé vocal + édition Weka pour Amstrad vla. : 3 800 F cédé : 2 000 F. **Christophe CAREILLES, 43, av. du Maréchal-Foch, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.43.20.**

Vds CPC 464 moni. (CTM 644) coul. + 150 jx + 1 joy + manuel + Revues Bon état Px : 1 800 . **David SEGUI, 54, les Gargouilles-Rassuen, 13800 Istres. Tél. : 42.56.31.30.**

Vds CPC 6128 + coul. + synthé vocal + livre + 50 jx + Discology + VG 5000 Philips + 2 livres + 1 jx + (Echosoft) Px : 2 990 F. **Franck DALE, 74, rue des Manadiers, 13310 Saint-Martin-de-Crau. Tél. : 90.47.33.81.**

Vds CPC 664 + 50 jx + 30 K7 jx + cordon K7 + écran coul. + revues + disk vierges + util. : 2 500 F. **Thomas PHILIPPON, Impasse du Pré des Bourrines, 85300 Challans. Tél. : 51.93.35.00.**

Vds CPC 6128 + mon. coul. + 150 jx + joys + manuel util. + revues le tt TBE. **Jérôme BONIN, 17, av. du Muguet, 93370 Montfermeil. Tél. : (16-1) 43.88.04.84.**

Vds CPC 6128 coul. TBE + nbx jx + manuel, px : 3 000 F à déb. **Martial PEMPOULO, 8, rue des Chênes, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.81.22.60 (ap. 19 h).**

Vds 6128 coul. + joys + 50 jx + 45 revues val. : 5 000 F. Px : 2 900 F. Vds mon. mono 664 ou 6128 : 300 F. 11 K7 : 200 F. **Sébastien DARGENT, 2, rue des Accacias, La Vallée-Fleurie, 28260 Rouvres. Tél. : 37.51.28.74.**

Vds CPC 6128 coul. + nbx jx et util. + le Hacker 7.0 : 1 950 F à déb. **Thomas ANDRE, 36, rue Victor-Hugo, 94220 Charenton-le-Pont. Tél. : (16-1) 48.93.81.70 (ap. 18 h).**

Urgent ! vds CPC 464 Mono + nbx jx orig. + manuel + magaz. le tt en TBE et ds emb. orig. : 1 200 F. **Dominique YANEZ, 86, av. de Villiers, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 43.80.82.23.**

Ne cherchez plus ! vds CPC 6128, gar. 6 mois : moni. coul. + manuel +nbx jx (Foot) cédé : 2 800 F ! **Salim ARRAS, 28, rue Jules-Ferry, 91260 Juvisy. Tél. : (16-1) 69.45.06.34.**

Vds CPC 6128 coul. + joys + jx + disk (vierge) + manuel : 2 300 F. **Morgan FROMENT, 290, av. Napoléon-Bonaparte, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.49.52.47.**

Vds CPC 6128 coul. + nbx disk (jx, dessin, musique) + câble magnéto + joy + doc. Px à déb. **Najim AOURAGNE, 33, rue Evariste-Gallois, 95320 Saint-Leu-La-Forêt. Tél. : (16-1) 39.60.42.54 (ap. 18 h).**

Vds CPC 464 + péritel + nbx jx + man. : 1 000 F. **Xavier HOCHART, 7, rue Paul-Vaillant-Couturier, 59179 Fenain. Tél. : 27.90.95.16.**

Vds 6128 plus mon. coul. + 2 cart. + vidéo Digit + jx et util. + revue CPC tt : 3 200 F seulement. **Stéphane ZANCOLO, 28, rue Thiers, 77124 Villenoy. Tél. : (16-1) 64.33.84.15.**

Vds pour CPC 6128 F16, combat Pilot : 190 F, Defender of the Crown : 150 F, les intouchables : 150 F ou les 3 : 450 F. **Louis-Philippe TESTANIERE, 82, Pavillon-La-Clède, 84300 Cavaillon. Tél. : 90.76.12.93.**

Vds CPC 464 + lect. D7 + nbx jx + table. Px : 3 000 F. **Eric LANGLOIS, 18, av. des Chênes, 78940 La Queue-lez-Yvelines. Tél. : (16-1) 34.86.51.81.**

Vds CPC 6128 coul. + adapt. télévision + lect. K7 + 45 D7 + joys + bte rgt. **Christophe MARCOVIC, 23, Hameau les Bordes à Amillis. Tél. : (16-1) 64.04.65.34.**

Affaire ! vds CPC 6128 coul. + manuel + 50 disks : 1 800 F. **Fabrice GRUSON, 8, rue de la Pompe, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.27.78.37.**

Vds CPC 6128 coul. + nbx jx (Arcade, Action) + joys, le tt : 1 300 F. **David RUAT, Bt E1, Les Millepertuis, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 64.46.03.14.**

Urgent vds CPC 6128 coul. + nbx jx (Iron Lord, Bat, Tennis Cup etc.) TBE, val. : 4 000 F. Px : 2 900 F. **Laurent VELE, 4, allée de Bretagne, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 48.92.12.95.**

Vds CPC 6128 coul. + 45 jx + 10 utils + joys + man. : 2 000 F. **Tanguy BELBEOCH, 41, Grande-Rue, 91360 Epinay-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.09.20.43.**

Vds CPC 6128 coul. + joy et 50 jx vla. : 3 500 F. Cédé : 2 000 F + Cim City : 100 F, Eswat : 60 F, Teenage Queen : 140 F. **Nicolas AURINE, 56, allée B, rue de Margniolles, 69300 Caluire. Tél. : 78.08.95.54.**

Vds CPC 6128 coul. TBE + 50 D7 (orig.) + tuner TV + radio Réveil + joys + bureau + revues. Px : 3 500 F. **Bernard JAFFRE, Cité Daste, Bât. 7, appt. 174, 31400 Toulouse. Tél. : 62.26.44.60.**

Vds ordi. CPC 6128 Amstrad + écran coul. + impr. DMP 2000 + T. de Texte + Pao + Vocader, plus de 100 jx. Etat neuf : 3 500 F. **Didier DEBRAY, 2, place Beaumarchais, « Clair Village », 91600 Savigny-S/O. Tél. : (16-1) 69.24.80.44.**

Vds CPC 6128 mon. (1 an) exc. état + joy + 96 jx (20 D7 orig.) + revues + livre : 1 500 F (à Paris). **Damien DELVAUX, 17, rue d'Assas, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 45.49.44.87.**

Vds CPC 6128 coul. jx, manuels : 2 000 F. **Willy WOHLCHLEGEL, 40 bd de Picpus, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.45.27.11.**

Vds Amstrad 6128 coul. + 100 jx + utils (dessin, T. Texte, tableur) + 2 joys + câble : 2 400 F. **Michel FONROUGE, 6, villa Pissaro, 95360 Montmagny. Tél. : (16-1) 34.17.95.94.**

Vds pour CPC tuner TV : 900 F peu servi. Cher. moni. coul. pour Amstrad CPC 464. **Bruno WEINREICH, 9, rue Jean-Monet, bât. B1, appt. 309, résidence Arc-en-Ciel, 14000 Caen.**

Vds Amstrad 6128 coul. + jx + revues + Bouquins le tt : 2 500 F. **Olivier SEYS, 38, rue Brasilia, 72000 Le Mans. Tél. : 43.82.08.45 (ap. 19 h).**

Vds CPC 464 + mon. coul. + joy + lec. disk + très nbx jx + magazines + livres le tt bon état : 2 500 F. **Jérôme FIELD, 162, bd Malesherbes, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.54.07.04.**

Vds 15 jx pour CPC 6128 (Gunship, Gauntlet 1 1 2, Lotus Turbo, Rick Dang. 2, Crazy Car 2) de 50 F à 100 F. **Thomas JOMIER, 3, rue Petel, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.31.44.54.**

Vds Amstrad 6128 coul. + DMP 2160 (imp) + jx + manuels + housse + adapt. 464 + jx + armoires tiroirs : 3 000 F. **Pascal LUCIANI, Furellu-Afa, 20167 Mezzavia.**

Vds CPC 664 Mono + joys + revues + nbx jx + utils : 1 500 F. Urgent, SVP ! **Pascal DA COSTA MARQUES, 14, bd du Général Leclerc, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.37.82.04 (W.E.).**

Vds CPC 6128 mon. coul. + 70 jx + copieur + disk vierges câble Minitel + radio Réveil + Joys, px : 2 500 F. **David TREMEL, 25, rue de la Voie Poissonnière. Tél. : 39.52.09.59.**

CPC 464 + lect. disk + joys + écran coul. + 20 jx + housse. TBE. Px : 3 000 F. **Thomas TUGENOMAT, 30, rue de la Pompe, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.03.16.56.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + DD1 + 200 disk (600 jx) + 2 joys + Kit minitel + CR. opt. : 2 200 F. **Bruno LEFEBVRE, 203, rue Desaix, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 64.97.09.97.**

Vds nbx jx sur 6128 : Bat, Iron, Lord, Prince of Persia, Sim City, Bisco, G.O. Tennis Cup. Dem. liste : 60 F + K7. **Eric BOIDARD, 13, av. Bollet, 01600 Trevoux. Tél. : 74.00.67.10.**

Vds CPC 6128 coul. + lect. 5 1/4 1 Mo + joy + jx manuels + mble : 3 700 F ou faire offre (possible : + impr.). **Jean LEFEBVRE, 4, rue Clausthal-Zellerfeld, 61300 L'Aigle. Tél. : 33.24.24.27.**

Vds jx orig. Amstrad K7 et D7 à bas prix ! **Cédric EFFINGER, 27, rue des Maires-Haag, 67800 Bischeim. Tél. : 88.62.01.08 (ap. 18 h).**

Vds 6128 + jx + housse. Px : 1 200 F ou éch. ctre Console diverse. (Sega, Nintendo, Nec, etc.). **Grégory FRANCOIS, quartier Salignan, 84400 Apt. Tél. : 90.74.19.03.**

Vds CPC 6128 coul. + joys + jx nbx + table + revues + consoles Yeno + jx : 2 800 F. **Alexis EHRMANN, 38, av. des Begonias, 93370 Montfermeil. Tél. : (16-1) 43.88.66.37.**

Vds : Amstrad K7 CPC 464 Mono + jx + revues + guide + man. Px : 1 000 F. **Samir BERGADI, 6, place de l'Eglise, 92500 Rueil-malmaison. Tél. : (16-1) 47.49.47.69 (ap. 17 h).**

Vds lect. Disk FD1 3 » (CPC 6128) + nbx disk vierges et logs (lect. : 500 F, disk : 20 F pce). **Christian FAGIOLI, 70200 Franchevelle. Tél. : 84.61.74.41.**

Vds CPC 6128 coul. + nbx jx + util. doc. complète : 2 300 F. **Jean-Luc VILAIN, Résidence Mozart, 3, allée Berlioz, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 60.48.51.69 (ap. 20 h).**

Vds orig. pour Amstrad sur K7 et D7 de 30 F à 65 F. Périph., revues, liste : 3 F. **Jean-Marc TALENTON, 40, rue Molkenbronn, 67380 Lingolsheim.**

Vds jx sur CPC 6128 et Compils de 80 F à 160 F Kit de Téléchar. Man. en cadeau. **Stéphane MESTRE, rue des Chalibordes, 19190 Beynat. Tél. : 55.85.54.82.**

APPLE

Vds IIC + moni. mono vert + prise péritel. Px : 1 200 F. **Frank LASRY, 137, rue de la Tour, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.04.68.45.**

Vds IIC + moni. + disks + joy + souris + jx + manuel : 1 700 F. **Nicolas HUSSON, 3, allée François-Gérard, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.59.46.**

Vds pour IIe : moni. mono vert, souris + carte, impri + carte, tt pour un super px. **Vincent GUILLERME, 23, rue de l'Ardèche, 68270 Wittenheim. Tél. : 89.53.06.58.**

Vds pour Apple : moni. II : 800 F, dik II + C. Control : 1 200 F, cartes : Super série : 600 F – 80 col. + 64K : 1 000 F. **Christophe SABLE, KERDUELLIC, 56270 Ploermeur. Tél. : 97.86.31.41.**

Vds pour Mac LC lect. ext. 5 1/4 Apple. Exc. état. : 600 F. **Laurent DUZAIC, 26, rue Linois, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.79.59.05 (le soir).**

Stop Affaire ! vds Mac SE + écran mono + souris + log. (excel, Word 4) ach. 16 000 F, cédé : 9 000 F. **Sébastien GALA, 10, rue Camille-Dartois, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.39.49.58.**

Vds 11GS, 1, 2 Mo, coul. lect. 5 1/4 + 3 1/2 + 250 D7 + docs + 2 joys. Px : 7 500 F, à déb. **Olivier BUCHARD, 43, rue des Fusillés-Civils, 59360 Le Cateau. Tél. : 27.77.81.20.**

Vds comp. Apple 2C : 600 F et un PC 555 : 2 000 F (avec dos + 2 lect. + écran mono). **Fabien GARCIA, 05, Impasse des Calabres, 69330 Meyzieu. Tél. : 72.02.73.76 (ap. 19 h).**

Pour Mac : vds Vette (course Auto 3D) : 300 F + Swivel 3D pro : 3 000 F (v. orig.). **Stéphane LOQUET, 27130 Verneuil-sur-Avre. Tél. : 32.32.00.17.**

Vds pour Apple 2E moni. Mono + 2 lect. Disq ext. + disq : 1 200 F à déb. **Sylvain MAHOUX, 278, bd Pinel-Alleea, 69008 Lyon. Tél. : 78.00.02.27.**

ATARI

Vds 520 STE + mon. coul. 1425 + jx (F29, Sim City, Test Drive 2) + 40 Dks + nbses revues + cadeau. Px : 4 000 F. **Jean-François LEMEUNIER. Tél. : (16-1) 43.34.95.32.**

Vds 520 ST 1 Mo + moni. coul. + 2 joys + 1 souris + 80 jx env. + 20 disk vierges : 3 500 F. **Patrick CHAREYRE, 10, résidence Belleville, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.40.51.52.**

Vds 520 STE (1 Még.) + jx (Gods, Lotus, Speedball 1-2) + utils (Stos, Degas, Avertet) : 3 700 F + lect. ext. : 500 F. **Julien DUTANT, Garenne, 33480 Avensan. Tél. : 56.88.85.79.**

Vds 520 STF (déc. 90) + souris Anko + 60 jx (Panza, Lotus, Toki) + livres : 1 850 F. **Julien LAISNEY, 6, rue Emile-Levassor, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.21.99.**

Vds portable Atari Stacy 4 DD 40 M + Citizen Swift 24 + Scanner Silver Reed + Casio BP 1000. **Robert VIGEAN, 11420 Belpech. Tél. : 68.60.64.07.**

Vds 520 STF + lect. ext. DF + Péritel + Joy + souris + jx + util. TBE Px : 1 500 F. **Didier MIEGE, Peignat, Marcellaz-Albanais, 74150 Rumilly. Tél. : 50.01.01.27.**

Vds sur STE nbx jx à TB px (Swiv, Lemmings, Gods, Toki etc.). 10 F par disk, liste sur dem. **Alexandre RIOT, 14, rue Henri-Poincarré, 70000 Vesoul. Tél. : 84.76.37.91.**

Vds pour ST : lect. SF + cordons : 150 F, routine graphiques et sonores en GFA : 150 F, 200 disks : 800 F. **Patrice PLAA, chemin du Saliga, 64800 Mirepeix. Tél. : 59.61.17.17.**

Vds jx pour ST, 100 F l'un. Liste sur dem. (Gods, Loom, Shadow of the Beast). **Patrick VUCCINO, 6, rue du Plat, 69002 Lyon. Tél. : 78.38.14.84.**

Atari 520 + 300 jx + 36 tilt + prise péritel + 1 man. + souris + sélecteur de face : 3 000 F. **Bruno PAVIS, 40, bd Mostagarem, 13009 Marseille. Tél. : 91.71.72.43.**

Stop ! sur ST, vds nbx Softs à px très bas ! Liste sur dem. déb. et conf. acceptés. **Damien DUQUESNE, 24, rue Robert-Schuman, 59700 Marcq-en-Baroeul.**

Vds sur ST D7 de jx à 10 F pce. **Claudett MOHAMED, 56, bd de la République, 06400 Cannes. Tél. : 93.99.12.71.**

Unique ! vds 520 STF 1 Mo + Mon. coul. SC 1224 + pack GFA + 50 Softs + joys + bte de rang. Px : 2 500 F ! **Brice PEREE, 2, rue de Mantenay, 10600 Saint-Lyé. Tél. : 25.76.52.48.**

Urgent, vds nbx jx pour ST (orig.), 120 F pce à déb. liste sur dem. **Frédéric COHEN, 19, rue Bobillot, Agate-C, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.88.69.78.**

Vds 520 STE ss gar. Joys + livres : 2 500 F. **Christophe VEBER, 3, rue du Neufeld, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.44.43.98.**

Stop affaire vds 520 STF + mon. coul. + nbx jx + 2 joys + souris, TBE, urgent, px : 3 800 F. **Yann LONGEPIED, 100, bd Jean-Jaurès, 91100 Corbeil. Tél. : (16-1) 60.88.21.43.**

Vds pour 520/1040 STE nbx jx. Px très bas liste sur dem. **Gérard CONCHE, 33, rue André-Maurois, 19100 Brive.**

Vds 520 STE + 30 jx + util. + 3 joys + souris + moni. coul. + manuels + housse. Px : 5 000 F. **Julien TESLER, 23, quai d'Anjou, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 46.33.01.77.**

Vds 1040 STE + souris + man. + tapis + nbx jx le tt : 3 600 F (cause Amiga). **Jérémy NGUYEN, 50, allée d'Aguesseau, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.88.20.07 (ap. 17 h).**

Pour Atari vds orig. RVF Honda, les voy. du Temps, Opération Stealth, F29, Explora III : 100 F pce. **José BEHAR, VC 31, de la Gaude n° 1761, 06610 La Gaude. Tél. : 93.24.73.52.**

Vds sur ST Colonel's Bequest : 220 F. Impérium : 150 F, TV Sport Football, colonial Conquest : 100 F, Conflict : 50 F. **Roland JUHEL, 5, allée des Alouettes, Village de Limur, 56860 Sene. Tél. : 97.47.45.95.**

Vds Atari 1040 + Freeboot + 3 joys + 70 jx. Vds NEC + 3 jx + 1 joypad. **Anthony ANICET, Lafontade, 46300 Gourdon. Tél. : 65.41.35.03.**

Ctre 5 tbres à 2,50 F, je vous envoie une liste d'Ataristes dans votre dép. Super, non ? **Rémy LACOUR, 157, rue de Preize, 10000 Troyes.**

Vds jx ST : Loom : 150 F, Robocop : 100 F, Tetris : 75 F, Zombi + Hotshot : 100 F, Cadaver : 150 F, Indy adv. : 100 F, Out-Run : 95 F, Flood. **Yannick BONDUELLE, 19, rue Poncelet, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 43.80.18.02.**

520 STF + mon. coul. (RVB/Composite) + 16 ori. (GFA 3 + Profimat + jx) + tapis + 2 joys + 4 livres + 80 Mags + docs, BE : 5 000 F. **Olivier MICHEL, 29, rue de Paris, 95320 Saint-Leu-la-Forêt. Tél. : (16-1) 39.60.51.85.**

Atari 1040 STE + moni. coul. + DD. 30 Mo + Emulat. PC Supercharger + jx, revues, joys : 7 800 F. **Pierre WARNAN, 25, rue Louis-Braille, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 64.34.70.55.**

Vds 520 STF (lect. neuf) + SC 1425 + Star LC 10 (coul.) + 10 orig. + 4 joy + Quadrupl. + 120 disks + btes revues : 5 000 F. **Hervé BACHELIER, 3, rue du Gue, 91530 Saint-Chéron. Tél. : (16-1) 61.56.31.82.**

Vds 1040 STE + moni. coul. + 2 joys. + 50 disks + Deluxe Paint (sept. 90) seulmt sur Paris. Px : 5 000 F. **Julien JEANROY, 75, rue Legendre, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.63.18.53.**

Vds 520 STE + M. C + GFA Basic 3 + compil. + GFA assem. + nbx livres et D7 + Deluxe Paint + F19 : 4 000 F. **Stéphane CORNEC, 38, allée de la Renaudière, 35510 Cesson-Sévigné. Tél. : 99.83.14.01.**

Vds 1040 STE + Imon. coul. SC 1425 TBE ss gar. + rédacteur 3, Calcomat 2 + Fl. Sim 2 + 5 Scenery, Falon 1 + 2 Midwinter joy, livres : 5 990 F à déb. **Jérôme MAILLET, 254, rue du Fg St-Honoré, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 46.22.45.49.**

Vds 520 STF dble face + mon. coul. + souris + joys + nbx orig. (Midwinter-Bat, Sim City) : 3 000 F. **Frédéric PINTCHMAN, 34, rue des Fraisiers, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 69.31.10.99.**

Hello ! vds sur STF/E nbx. jx util. et éduc. bas px. Vds multiface ST : 200 F. **Romuald BOUSSARD, 5, rue Réseau, 25000 Besançon.**

Urgent ! vds 520 STF DB + souris + péritel + nbx orig. (Populous, Falcon) + livre px : 2 500 F. **Pierre MARTINETTI, 243, av. des Bois, 74400 Chamonix. Tél. : 50.53.45.71.**

Vds STE + moni. coul. + joys + souris + nbx jx + Tilt le tt : 4 000 F. **Olivier CLEMANN, 17, rue des Aubépines, 93460 Gournay-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.03.66.80.**

1040 STE + mono coul. + souris + tapis + joy + jx + util. + tableur + D7 à déb. **Bruno, 106, rue de la Convention, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.54.76.25.**

Vds sur STE jx : Batman the Caped Crusader, dble Dragon, Beach-Voley : 60 F pce. **Yoan VAIROS, Les Margagnes, 604, route de Tague, 74170 St-Gervais-les-Bains.**

Vds jx sur ST Street Fighter : 120 Enduro Racer et Crazy Cars : 170 F. Beal : 150 F etc. **Sébastien CHAUVET, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 95.42.99.93.**

Vds 520 STF + mon. coul. + lect. Ext. 3 1/2 dbl face + souris + Tabus + 50 disks et vierges + interfaces : 4 500 F. **Romain PERRIER, 107, rue de Reuilly, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.40.17.38.**

Vds 1040 STF + Emul. Hard Mac Spectre 128 + 50 D7 (jx, util. Mac et ST : excel, Word 4) + joy, état exc. : 3 500 F à déb. **Samuel FECHEROLLE, 3, rue Maréchal-Foch, 02000 Verneuil-sur-Serre. Tél. : 23.23.52.58.**

Vds 1040 STE + moni. coul. + nbx disks, ss gar. px : 4 000 F, cse chômage. **Thierry MACE, 3, rue Robert-Schuman, 78230 Le Pecq. Tél. : (16-1) 39.73.86.47.**

Vds 1040 STF + mon. coul. SC 124 + impr. Citizen 120 D + 2 joys + souris + 40 disk + manuel GFA. Px : 4 500 F. **Nikolaï MALDAN, 16, rue de la Belle-Feuille, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.04.80.31.**

Vds 520 STF + mon. coul. + 40 jx + dis. vierge + 3 joy + souris + dis. T. Texte + Housse + disq. Nettoy. TBE : 3 000 F. **Dominique JOLIVET, 8, rue la Fontaine, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.20.13.13.**

Vds 1040 STE + DCK + nbx livres + joy + 100 disks le tt TBE : 3 000 F. Vds imp. LC 200 coul. TBE : 2 000 F. **Arnaud ROBINARD, 167, av. Victor-Hugo, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.42.82.15.**

Vds 520 STE + mon. coul. + 3 joys + 2 souris + jx + housse + livres + tapis + Stos : 4 500 F. **Mari KOHIYAMA, 14 bis, rue de Milan, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.99.42.**

Vds 520 STF/DF + souris + 2 joy + 70 jx + util. + revues + manuel, le tt TBE : 2 500 F. **Jean-Marc LE BOURHIS, 11, les Fontanelles, 11250 Leuc. Tél. : 68.79.70.32.**

Vds 520 STF TBE + souris + tapis + 2 joy + 150 jx DT orig. : Drakhem, op. Steath, expl. 3, Captive + 2 bte rgt : 4 000 F. **Jean-Jérôme THIERRY, 28, rue des Volontaires, 75015 Paris.**

Vds 1040 STF + 70 DK de Demo + 1 joys + moni. coul. bon état. Px : 3 300 F. **Stéphane MARTIN, 11, rue Louis-Blanc, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.65.75.**

petites annonces

Vds pour ST Scanner à main Golden Image log. touch-Up. TBE : 1 500 F à déb. **Eric BLAS, 1, allée des Genets, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.83.16.88.**

Vds 520 STF mon. coul. (Urgent : cause PC), TBE : 3 000 F. Cher. carte sonore PC (al. SB ou MT32). **Olivier MORRAL, 10, rue des Rosiers, 41000 Saint-Sulpice.**

Urgent ! vds 3D construc. Kit (3 mois) 350 F pour Atari ST. **Nicolas OGIER, 8, rue de l'Obiou, 38600 Fontaine. Tél. : 76.27.02.79.**

Atari 1040 + moni. + nbx jx + man. + 1 traducteur de Langues « 10 » px : 4 000 F. Affaire. **Guy « Fils » BULTEZ, 17, rue de la Longueville, Le Quesnoy. Tél. : 27.49.18.20.**

Vds 1040 ST + jx + souris : 2 500 F. Rech. contacts sur Créteil pour Atari (musiciens bienv.). **Christophe BANACH, 6, place Jean-Giraudoux, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.98.16.93.**

Vds 520 STF + mon. coul. + joys + souris + nbx jx (Bat Populous Explora Falcon etc.) : 3 000 F. **Laurent TAILLADE, 7 bis, allée des Marronniers, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 34.15.84.13.**

Vds 520 STF dble face + 2 joys + nbx jx : 2 300 F. **Sébastien LE MAGOAROU, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.42.44.70.**

Vds Atari 520 STE + moni. coul. + joys + souris + 50 jx + bte. Le tt : 4 200 F ! **Pierre POILLOTTE, 4, rue de la Ferme, 21400 Chatillon-S/S. Tél. : 80.91.15.18.**

Vds 520 STE + 2 joys + bte de rang. + 27 jx (Midwinter Sim City F29) le tt : 3 400 F (an 90). **Christophe HUGUIER, 70, rue de Paris, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.04.15.85.**

Vds 1040 ST + M. coul. CM 8852 + jx dessin music rédacteur 3.15 ss gar., livre Stos GFA. Le tt : 3 000 F. **Thomas LAROCHE, 120 bis, rue des Monts-Clairs, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.70.49.**

Vds 1040 STE/DF, souris, manuels, joys, D7 : util. 1 jx + Omikron Basic, Sélecteur/Face : état neuf : 3 800 F. **Thierry THIVEYRAT, 5, Clos de Contes, quartier les Pins, 06390 Contes. Tél. : 93.79.04.87 (ap. 19 h 30).**

Vds pour ST log. à prix très raisonnables. Demander liste. **Stéphane LEMOINE, 18, rte de Corneilles, 78500 Sartrouville.**

Vds pour ST Ninja Warrior + les Vainqueurs : 250 F ou 130 F pce. Rech. contact rég. Nord. **Sébastien GHESTEM, 107, rue Anatole-France, 59160 Lomme. Tél. : 20.09.44.51.**

Vds log. pour ST à px très raisonnables. Demander liste. **Stéphane LEMOINE, 18, rte de Corneilles, 78500 Sartrouville.**

Vds 1040 STF + tapis + souris + péritel + disks : 2 500 F + jx : 100 F pce + atari magazine (15). **Alain KOLLER, chemin de Chaussée, 07430 Vernosc-les-Annonay. Tél. : 75.33.01.90.**

Vds 50 % du px nbx jx sur STE/F, liste sur dem. **Philippe PERRAUD, 8, quai de Galaure, 26240 Saint-Vallier-sur-Rhône. Tél. : 75.23.16.91.**

Vds éch. jx Atari ST : 10 F. Dk poss. : 3 DCK, Elvira, Préhistorik, Gods, Toki, port compris. Env. liste. Rép. ass. **Laurent RAUFASTE, 65, rue de Verdun, 81600 Gaillac. Tél. : 63.57.49.47.**

Vds STE + moni. coul. + souris + joys + nbx log. + impri. coul. Star LC 200 ss gar. : 10 000 F. **Paul COHEN, 1, rue du 6-Juin-44, Goussainville, 95190 Val-d'Oise. Tél. : (16-1) 39.86.62.20 (ap. 19 h).**

Vds orig. sur STE (Midwinter : 180 F Ghost'N Goblins : 150 F) et sur STF orig. Préhistorik : 190 F. Urgent, Merci ! **Charly FRISON, 375, rue de Saint-Léger, 60390 Auneuil. Tél. : 44.47.66.48.**

Vds STF en panne : 200 F (lect. mort), souris ST/Amiga : 150 F, GFA assembleur + manuel : 300 F. Zapper + SMB + Dhunt : 300 F. **Karim. Tél. : (16-1) 48.38.29.31.**

1040 STE (Janv. 91) ss gar. + joy + souris + lect. + 50 jx Panza Swiv Tennis Cup. : 3 200 F. **Olivier BERRIVIN, 26, rue Thiers, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 47.61.91.47.**

Vds éch. nbx jx pour XL/XE. Petit px. **Francis GUILLEMART, 6, rue Pablo-Nérudas, Parempuyre, 33290 Blanquefort. Tél. : 56.95.23.40.**

Vds moni. coul. Atari SC 1224. TBE : 1 500 F (à déb.). **Antonio FERREIRA, 10, rue du Chemin-Noir, 78200 Mantes-La-Ville. Tél. : (16-1) 30.92.28.08.**

Vds 1040 STF + moni coul. + nbx jx + bt de rang. TBE. Px : 5 700 F, à déb. **Frédéric BOUVIGNIES, 31, av. des Pervenches, 93370 Montfermeil. Tél. : (16-1) 45.09.11.34.**

Vds 1040 STE + moni. coul. 1224 : 2 500 F en option tt et GFA 3.0 : 1 000 F. Vds 2 joys : 100 F, jx : 100 F pce. **Brian GABILLET, 6, av. Marcel-Doret, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.24.56.31.**

Vds jx sur ST (+ 500) à bas px. **Gilbert LAI, 8, bd Verd., 13013 Marseille. Tél. : 91.66.88.58 (ap. 19 h).**

Vds nbx jx ST Kickoff, Monkey, Island, Falcon, Mision 1 et 2 Tank Platoon, F19, F29, Monaco GP, F16, Combat etc. **Frédéric DEVANLAY, 7, rue Georges-Huchon, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.28.56.11.**

Vds 520 STE à 1 Mega + SC 1425 + 150 disks (jx + utils) + souris + bte à disks + magazines le tt : 4 500 F. **Vincent RAOUL, 118, rue Martres, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.37.35.94.**

Vds 520 STF, TBE, moni. coul. SC 1425, souris, joys DK vierges. Px à déb. **Valérie POULAIN, 1, rue Tristan-Tzara, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 40.38.96.09.**

Vds 520 STE + 2 souris + 26 jx orig. (Bat. F29, Great courts 2, Gods, Indy av, Maupiti, etc.) : 4 600 F. **Samuel DANGER, 37, Square des Moulineaux, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.09.19.91 (ap. 18 h).**

Vds 520 STF DF + péritel + souris + joys + nbx jx + btes de rang. TBE : 2 900 F. **Grégory STANIK, 3 bis, rue Fallempin, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.75.44.04.**

Vds portfolio + inter série + câble + Bloc secteur + doc. : 1 600 F, port compris. **Lilian COIRIER, rue de Mervent, 85490 Benet. Tél. : 51.00.92.93.**

Vds 1040 STF + mon. coul. TBE + souris et joys + 200 jx et util. : 4 500 F. **Alexandre FISCHER, 56, av. du Mont-Valérien, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.49.78.26.**

Vds 520 STF + 40 jx + cordon : 2 000 F. **Didier TERNOIS, 35, rue de la Villette, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.02.06.07.**

Vds 520 STE TBE (ss gar.) + moni. coul. + nbx jx (Kick Boxing) + souris + revues : 4 000 F. **Slavem LAFFAGE, 115, bd de Valmy, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.84.18.40.**

Vds 1040 STF + mon. coul. Philips + joy + 100 jx + tapis souris. ss gar. le tt : 3 800 F. **Thomas BOUDROT, 69, bd Bineau, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.57.53.61.**

Vds 1040 STE coul. + DK ext. 3 1/2 + souris opt. + jx. TBE. **Frédéric MARIE, 50, rue Benjamin-Delessert, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.44.81.27.**

Vds 520 STF. D.F + nbx jx + synthé AZ 1100 + not. + pied + Transfo. **Px : 6 000 F. Tél. : Swann CHMIL, 55, av. Parmentier, 94290 Villeneuve-le-Roi. (16-1) 45.97.48.75 (ap. 19 h).**

Vds 520 STE + mon. coul. SC 1435 + câble péri + souris + joy + disks : 4 000 F. **Olivier CLEMANN, 17, rue des Aubépines, 93460 Gournay-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.03.66.80.**

Vds orig. pour STF Populous+ : 125 F, Choas : 100 F, Lemmings : 150 F, Voyag. du Temps : 125 F, Marble Mad. : 75 F, tt : 500 F. **Jean-François BERNARD, 3, allée des Acacias, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 45.07.14.61.**

Vds 520 STF + jx orig. + joys + cordons. Le tt TBE : 1 999 F à déb. Profitez-en. **Gildas COMTE, 22, rue Thilloy, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 45.36.92.20.**

Vds STE + souris tapis + 15 jx + man. ss gar. : 2 700 F. **Carlos BATISTA, 79, rue de Pernety, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.39.84.37 (ap. 18 h).**

Vds 520 ST DF + mon. coul. + nbx jx + access. + solu. le tt TBE : 3 200 F. **François FABIANI, 8, rue de l'Arbalète, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 45.35.62.98 (le soir).**

Atari vds, éch orig. 40 à 100 F maxi, Ads Populous, Bob Falcon, Kickoff, Galacti, Cempire, Blood, Bomber etc. **Emilio GOMEZ, 3, villa des Bouleaux, 94420 Plessis-Trévise. Tél. : (16-1) 45.93.12.48.**

Vds 520 STE + lect. ext. + souris + prise péritel + nbx jx : 2 500 F ctre remboursement. **Luc MOLINIE, 13, av. Lucien-Febvre, 39160 Saint-Amour. Tél. : 84.48.86.79.**

Vds jx orig. pour 520 ST Beach-Volley : 100 F, Ghostbuster III : 180 F, Narc : 170 F, Wildstreets : 180 F, Robocop II : 170 F. **Marc BERGONNIE, 20, av. Bouchon, 47110 Sainte-Livrade. Tél. : 53.01.00.47 (ap. 19 h).**

Vds 520 STE 1 Mo coul. + modem + 3 joys + souris logitech + sup. moni. + orig. + 200 jx + dom-Pubs : val. : 12 000 F, à déb. **Rémy LACOUR, 157, rue de Preize, 10000 Troyes. Tél. : 25.76.02.19.**

Jx. F19, Nindwinter, 3D Construction, Master, Sound + bat. Falcon, tt sur ST avec bte orig. + doc val. : 1 700 F. Px : 1 000 F. **Xavier BERNARDEAU, 26, bd Gouvion-Saint-Cyr, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 45.72.57.69.**

Vds 1040 STE + joys + souris + tapis + nbx jx + utils TBE le tt : 3 600 F cause Amiga. **Jérémy NGUYEN, 50, allée d'Aguesseau, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.88.20.07.**

Vds 520 STF + man + 22 jx orig. TBE. Px : 2 500 F (val. 4 500 F). **Julien BIGORGNE, 76, rue Balard, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.57.26.23.**

Vds 520 ST DF 1 Mo + moni. coul. + joy + nbx jx Falcon, F29, sur Lyon. Px : 4 000 F. Ach. jx moitié px. **Christian BEJAT, 48, rue Jean-Jaurès, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.54.51.35.**

Vds jx 520 ST Maupiti : 100 F, Kick Off 2, 80 F, Persona. 5 disk : 100 + autres jx 50 F pce. **Gérald ROSSINI, 42, rue de Faucigny, 73000 Chambery. Tél. : 79.72.05.66.**

Vds 520 STE + 2 souris + 26 jx orig. (bat, Gods, Maupiti) val. : + de 7 000 F. px : 3 900 F. **Samuel DANCER, 37, Square des Moulineaux, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.69.19.91 (ap. 18 h).**

Vds F29 Rétaliator (orig. + bte et not.) pour ST : 100 F. Cher. Soundtrack Midi. **Emmanuel GUET, 103, rue François-Lépine, 28600 Luisant.**

Vds jx, util., Demos pour ST à très bas px. Liste ctre 2 tbres. A tout de suite ! **Emmanuel GUET, 103, rue François-Lépine, 28600 Luisant.**

Vds orig. sur ST : Midwinter 2, Lem., Chuck Rock : 80 F à 180 F pce. **Jérôme CHAUVEL, Chemin du clos Dominé, 14740 Bretteville l'Orgueilleuse. Tél. : 31.80.65.91.**

1040 STE + mon. coul. + lect. ext. 3 1/2 + imp. + joy + nbx logs : 4 990 F. **Stéphane BILLY, 73 bis, av. Aristide-Briand, 27430 Gravigny. Tél. : 32.38.72.71.**

Vds 520 STF + lect. DF + joys + livres + jx (Voy. du Temps, Op. Stealth, Maupiti, Mortville Manor) cédé : 2 500 F. **Jacky TAINON, 1, rue Emile-Goeury, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 46.86.48.98.**

Vds, Ech. nbx jx sur ST/STE. Px à déb. Liste ctre tbre. Poss : Lemmings, F29, Toki, Midwinter 2). **Jérôme REIGNER, 17, av. Léontine-Vignerie, 87200 Saint-Junien. Tél. : 55.02.58.09.**

Vds STF 520 lect. dble Face + moni. coul. + 120 logs + joys TBE px : 4 000 F. **Didier MARTIN, 150, bd Mireille-Lauze, 13010 Marseille. Tél. : 91.79.84.82.**

Vds pour ST DC Desktop : 300 F et livres Micro-Application pour Amiga+Atari, liste ctre Env. TBE. **Philippe BIGOT, 8, rue François-Billoux, 45400 Fleury-les-Aubrais.**

Vds 520 ST FDF + 8832 coul. + ST Replay + Free Boot + 160 disks + bte rgt + orig. (Maupiti) + livres (GFA, Tilt : 4 190 F). **Jean-Luc ROCCHIA, 5, rue de la Corne-de-Boeuf, 94500 Champigny. Tél. : (16-1) 48.80.97.29.**

Vds 1040 STE + moni. coul. + DD 30 Mo + souris + jx (Super Cars 2) + util. (Deluxpaint ; Calcomat 2) + emb. Px : 6 900 F. **Alexandre MARAIS, 3, impasse Louis-Levau, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.77.59.85 (ap. 17 h 20 ou rep.).**

Vds 520 STF + 2 man. + nbx jx le tt à 2 500 F. **Michel ZEDDE, 20, rue Lacordaire, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.32.81.42.**

Vds nbx jx sur 520 ST : Powermonger, Draken. Aventure, Action, jx de rôle tout y est ! **Joris VERGER, 10, rue du Pré-Archer, 49600 Beaupreau. Tél. : 41.63.51.54.**

Vds 520 STF + 2 souris + 4 joys + 50 disks + log. + jx orig. (dong, Chaos, Captive, Gods) px : 2 400 F. **Bruno CANAVA, 20, place des Martyrs, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.39.44.07.**

Stooop ! sur ST, vds nbx jx à très bas px : Vous savez ce qui vous reste à faire : Ecrivez moi ! **Damien DUQUESNE, 24, rue Robert-Schuman, 59700 Marcq-en-Baroeul.**

Vds Crazy Cars II et Compil Heroes sur ST/E (130 - 170 F) sur rég. voironaise et Grenobloise uniq. **Stéphane GENNAI, lot. Orgeoise Coublevie, 38500 Voiron. Tél. : 76.65.65.83.**

Vds 520 ST – DF + jx (Maupity Island, Fames of Fridon) + 1 joys + souris : 2 300 F. **Benoit LAMENDE, 17, rue Marie-Bonaparte, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.29.43.**

Vds 520 STF + moni. coul. + 90 jx et utils + 2 joys + 1 souris, le tt : 4 000 F. **Patrick VUCCINO, 6, rue du Plat, 69002 Lyon. Tél. : 78.38.14.84.**

Vds orig. sur ST : Big Business : 150 F, the final conflict : 150 F, Manchester. Untd. Europe : 150 ou les 3 à 300 F. **Jean-Luc DOTHEE, Chemin des Bouères, 63430 Pont-du-Château. Tél. : 73.83.14.21.**

Vds 520 STE TBE + péri + 2 joys + souris + jx + bte de rang. + utils, Px : 3 200 F. Px à déb. **Cédric FIRMO, 49 bis, rue des Cosnardières, 91650 Saint-Lyon. Tél. : (16-1) 64.58.75.89.**

Vds pour 800 XL ou T09. Jx à bas px (orig.) K7 ou cart. alors, vite. **Laurent RAJAU, 12, rue Brancas, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 46.26.90.33.**

Vds log. pour ST à px très compétitifs. **Stéphane LE MOINE, 18, rte de Cormeilles, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.13.94.54.**

Vds 520 STF/DF 1 Mo + Megafile 30 + moni. SM124 + Scanner Golden Image + 20 jx orig. + autres : 7 000 F. **Franck GROGNET, 16, villa Saint-Michel, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.26.62.95.**

Vds 520 STF DF + mon. coul. + souris + joys + 150 disks + revues : 4 200 F. **David SARFATI, 74, rue de Massy, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.68.54.65.**

Vds 1040 STE (nov. 90), bon état nbx jx (Chess 2150). Px : 2 800 F. **Thierry BESCOND, 131, av. Joffre, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.41.67.36 (le soir).**

Vds ou éch. nbx Dom. Pubs sur ST (Demos, util, musique, jx). Rech. ST Replay et Vidi ST. **Christophe BESNARD, 37, rue Charles-Martin, 76600 Le Havre. Tél. : 35.26.61.67.**

Vds ST : Loom : 150 F, Faerghail : 180 F, Indy : 110 F, Gruster 2 : 125 F, S.Ball 2 : 150 F, Ivanhoé : 125 F, B.Volley : 110 F, Blood : 50 F. **Benjamin BOCQUET, 21, rue Laurent-Poli, 77760 Achères-la-Forêt. Tél. : (16-1) 64.24.47.58.**

Vds 1040 STF + mon. coul. Thoms + 2 joys + nbx + jx. Parfait état : 4 500 F. **Johnathan MARMUR, 33, rue des Jeuneurs, 75002 Paris. Tél. : (16-1) 42.36.70.58.**

Vds 520 STF Dbl Face (nr) TBE + TB jx + utils + Freeboot + souris + joy + Rallonge joy : 2 700 F (pas de vte sép.). **Sylvain LEGLAND, 38, allée des Campanules, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.05.34.98.**

Vds 1040 STE + mon. coul. SC 1224 + souris + joys + 2 rallonges joy + jx (Ultima V, Powermonger, Kick Off 2) : 4 000 F. **Stéphane COULIER, 40, rue du Fer à Moulin, 75005 Paris.**

Vds moni. coul. SC 1224 : 600 F + nbx orig. : 80 F (Atari STF/STE). **Guillaume CLAVAUD, 1, allée Buffon, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.20.96.**

Gratuit ! achetez 3 jx orig. + bte + not. pr STF : 85 à 190 F pce env. 1 tbre pour liste. **Eric LATOUR, 3, rue des Marnières, 64140 Billère. Tél. : 59.32.35.05.**

Vds 1040 STF + péritel + souris + joy + jx : 2 500 F, vds clavier CPC 464 + jx. Vds lect. DK Amst. **Cédric BLONDIN, 4, rue du Clos du Château, 70400 Héricourt. Tél. : 84.56.88.12.**

Vds pour 520 ST/E nbx jx : Toki, Gods, SCI, Strider II, Rick Dangerous II, P. of Persia, demandez liste. **Alexandre SAGE, 14, av. du Gl.-Leclerc, 70000 Navenne. Tél. : 84.75.42.29.**

Vds des jx sur STF-E Px rais. : 100 à 120 F : Prédator, Circus Games, Afterburner, Super Hang ON. **Pierric DELLA-PINA, 5, lotis. de Rossand, 74370 Villaz. Tél. : 50.60.63.57.**

520 STE Gonflé A 2 Mega + lec. ext. 3 1/2 + Free Boot + 100 disk (nbx orig. + Hard Copieur : 6 000 F Urgent. **Stéphane LEVASTOIS, 12 bis, rue de la Paix, 77400 Thorigny-sur-Marne.**

Vds 15 jx orig. sur STE de 100 F à 200 F (Elvira, Bat. Life and Death). Urgent ! **Charles COURVOISIER, 6, rue Edmond-Roger, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.78.83.94.**

Vds 1040 + souris + log. + impri. le tt : 5 000 F. **Serge SPATARO, 1, av. des Vignes-Benettes, 78230 Le Pecq. Tél. : (16-1) 39.16.48.61.**

Vds jx sur Atari ST/STE : jx, Demos, compil., util. à très bas px !. **Jean-Pierre RAVAZ, 14, rue Louis-Breguet, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.67.62.60.**

Vds D. Dur pour ST 40 Mo + log. orig. (Deluxe P., Dck), + jx orig. le tt : 3 490 F. **David LLERENA, 10, av. Jean-Jaurès, 60400 Noyon. Tél. : 44.44.24.59.**

Vds 520 STE (TBE. jul. 91 ss gar.) : 2 500 F. Vds Sega 8 bits + Phaser : 250 F. Vds jx (Y's, Spy, Vigilante). **Bao HO. Tél. : 69.81.87.88.**

Vds 1040 STE + mon. coul. + jx + 2 joy + souris + TPS + 40 dk (uti, lang, jx) TBE : 4 200 F. **Carlos FERREIRA, 10, rue Robespierre, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.20.99.23.**

Urgent vds 520 STF coul. + 3 joys + souris opt. Golden Image + nbx jx etc. Px à déb. **Nicolas KHAYAT, 4, rue Edith-Cavel, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.34.05.02.**

1040 STE + Joy + souris (janv. 91) ss gar. + 50 jx Panza KB Swiv Kick Off 2 + lect. supl. : 3 200 F. **Olivier BERRIVIN, 26, rue Thiers, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 47.61.91.47.**

Vds Mega ST4 + SM 124 (ss gar.), TOS 1.4, Détecteur Hard de Virus : 4 500 F ; Megafile 30 neuf : 2 500 F. **Franck COMBE, 13, rue Brochant, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.63.28.13.**

Vds 1040 STF + mon. SM 124 + souris + joys + jx + util. : 3 500 F. **Nicolas TAROY, 44, rue Berlioz, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 47.02.57.91.**

Atari 1040 : vds jx, éduc., util TB px + doc. Liste sur dem. à bientôt. **André SEINGIER, 19 bis, rue du Bazinghien, 59000 Lille. Tél. : 20.92.80.45.**

Vds ST 520 + joy + 2 souris + tapis + nbx jx : 2 000 F. **Julien GUYOMARD, 20, rue Fontaine-de-Lattes, 34000 Montpellier. Tél. : 67.64.59.54.**

1040 ST : orig. Panzakick Boxing : 140 F, Final Whi : 90 F, Tori : 140 F one 80 F, Chicago'90 : 70 F. **Rémy JOSSEAUME, 2, rue de la Treille-Villiers St-Fédéric. Tél. : 34.89.58.64.**

Vds 1040 STF + jx + livres + mag. : 2 900 F + modem Cap 23 : 390 F + lect. 5 1+4 pour CPC : 800 F. **Nicolas BRUNNER, Clos de l'Ermitage, chemin de la Campagne, 64320 Idron. Tél. : 59.81.76.98.**

Vds jx pour 520/1040 STE px bas liste sur dem. Rép. rapide. **Gérard CONCHE, 33, rue André-Maurois, 19100 Brive. Tél. : 55.24.40.34.**

Vds 520 STF + souris + livres + jx : 2 000 F, exc. état. **Jacques. Tél. : 93.28.00.73.**

Ech. moni. Atari SC 1425 ctre moni. Amiga 1084S + 200 F ou vds 1 500 F. **Kader BOUHASSON, 10, rue Jules-Appert, 61100 Flers-de-l'Orne. Tél. : 33.96.07.46 (ap. 18 h).**

Vds 1040 STE + mon. coul. + 100 disks + joy (é) + livres du

GFA + btes + nbx utils et jx. TBE. tt : 5 000 F. **Nicolas COUSSIEU, 41 A, rue de l'Yser, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.60.53.26.**

Salut à tous ! ST vds Softs déb. acc., à bientôt. **Frédéric VANDAMME, 22, rue Robert Schuman, 59700 Marcq-en-Baroeul.**

Dément ! vds Atari Mega ST 1 + mon. coul. + 250 disks + 5° Demos + btes de rant + Freebot + 2 joys. Val. : 9 000 F, cédé : 5 900 F. **Arnaud BECQUART, 10, av. du Bois-Bissin, 44350 Guerande. Tél. : 40.24.24.41.**

Vds éch nbx jx et util. pour XL/XE + ach. livre Pokey pour XL/XE etc. + ach. lect. D7 : 500 F. **Francis GUILLEMART, 6, rue Palo-Neruda, 33290 Parempuyre. Tél. : 56.95.23.40.**

520 ST 1 Mo + mon. coul. SC 1425 + 200 Prg jx utils + livres + orig. : 5 000 F. **Jacques VASSEURE, 8, rue Dupont-Chaumont, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.48.97.**

Vds 520 STF TBE + 20 D7 vierges + bte rangt + souris + 2 joys + 150 jx (Cadaver) : 2 500 F. **William GROSSELIN, 6, rue des Meuniers, 95550 Bessancourt. Tél. : (16-1) 39.60.70.38 (ap. 19 h).**

Vds 1090 STF + 2 joy + btes rang. disks + nbx jx (Populous D-Master) etc. le tt : 2 000 F. **Jean-François HOVART, 24, rue de la Paix, 59890 Quesnoy-sur-Peule. Tél. : 20.39.83.24.**

Vds 1040 STF + nbx jx + joy + souris + utils + disk vierge. Le tt en TBE. Px : 2 800 F. France COULY, 37 B, rue Saint-Mathieu, 69008 Lyon. 78.74.86.38.

Vds STF 520 + man. + souris + jx (Populous, Monaco) : 1 500 F ou éch. ctre Supergrafx + jx. **Christophe HOEPPE, La rue des Jards, 37500 Cinais. Tél. : 47.95.92.98.**

Vds 520 STF dble face + acces. et embal. d'orig. + joys + nbx jx : 2 000 F. **Chafik MORZAK, 3, rue Boileau, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.32.01.63.**

Vds 520 STE + 1 joys TBE : 1 800 F. Vds orig. à 125 F pce. **Joran MAILLE, 5, rue de la Ceinture, B7, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.53.20.80.**

Vds Demo construction Kit sur Atari (STE-STF-TT-Mega ST). **Sylvain THEURF, 112, rue de la Gare, Ronqueroll. Tél. : 34.70.51.95 (ap. 18 h).**

Vds jx sur ST à très bas px. **Clément JULLIEN, 19, impasse Jean-Jaurès, 10800 Saint-Julien.**

Vds pour ST lect. SP 1/4 Switch format PC : 800 F + nbx discs 1 à 5 F pce. **Jean-Claude GRIVE, 178, rue Jules-Verne, 91270 Vigneux. Tél. : (16-1) 69.42.92.96.**

Vds pour STE/STF anglais version 3.0 pour le Bac mise à niveau : 200 F ss gar. **Eric KONSTANTY, Blesme, 51340 Pargny-sur-Saulx. Tél. : 26.73.78.12.**

Vds 520 STE 1 Mega TBE + joys + souris + jx (Midwinter*f2, Fils Strike Easles 2, Hunter, etc.) Px : 2 900 F. **Luc BACHELET, 4, rue de Blida, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.34.96.**

Vds orig. + doc : 70 F. Vds ZX Spectrum 48K + péritel + 9 jx + docs : 500 F. **Eric CHEVANT, 47, bd de la Boissière, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.58.88.86.**

Vds jx ST 150 F : Lemmings, Mystical, Loom, of Persia, E-Motion + 250 F le rédacteur. **Sylvain JEAN, Le Magasin, 82600 Verdun. Tél. : 63.64.37.16.**

520 STF lect. 720 K, 1Mo Mem + moni Mono + impr. Citizen 120D + log. + livres exc. état peu servi : 4 000 F. **Karim EMBAREK, 8, rue des Côtes d'Auty, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.83.66.**

Vds 1040 STF + moni. mono. SM 124 + Modem Cap 225 + lect. 5 1/4 + cart. Horloge + souris opt. + joyst. : 6 000 F. **Frédéric COHEN, 19, rue Bobillot, bât. Agate-C, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.88.69.78.**

Vds 520 STF coul. + nbx jx + souris + man. + bte : le tt en TBE : 3 500 F. **Mickaël QUEMENER, 33, rue de la Tour, 22190 Plerin (ap. 17 h 30). Tél. : 96.33.05.58.**

Vds 1040 STE + man. + 3 jx + 6 éduc. + Freeboot + 20 disk + livres, le tt : 3 400 F. **Stéphane DUBOIS, 9, allée des Thuyas, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.68.16.48.**

Vds 520 STF + mon. coul. Philips + 1 joys + 10 jx + GFA Basic + souris, px : 3 200 F. **Cyril DUBOIS, 5, Square Ampère, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : (16-1) 34.60.50.94.**

Vds 520 STF + 25 jx + livre + prog. + 2 joys. TBE peu servi : 1 700 F à déb. + souris. **F. Xavier ARGACHA, 31, rue Professeur-Deperet, 69160 Tassin. Tél. : 78.34.04.57.**

Vds 520 STE + moni. coul. + mon. n.b. + qple joys + 1 joys + tapis souris + nbx jx : 4 000 F. **Bruno VOGEL, 45, rue Bernard-Palissy, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.90.80.69.**

Vds ou éch. jx pas cher sur 520 STE. **Christophe GAILLY, 6, allée des Myosotis, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.54.25.41.**

Cause armée vds 520 STF + mon. coul. + souris + joys + lect. ext. DF + livres + synthé + 200 jx : 5 500 F. **Philippe CATANANZI, 14, place Georges-Clémenceau, 06500 Menton. Tél. : 93.35.59.12.**

Vds 520 STE + écran coul. Val. neuf : 4 990 F, px : 2 990 F. **Loris GLOVINAZZO, 8, rue Gallieni, 06480 La Colle-sur-Loup. Tél. : 93.32.73.32.**

Vds STF 1040 + moni. mono + 150 disks (jx utils Demos) + docs + mag. + souris + tapis : 3 500 F. **Franck MOLLE, 1, Voie des Loups, 51450 Betheny. Tél. : 26.07.21.68.**

Vds 520 STE + 30 jx + souris + 1 man. + pér. le tt TBE : 2 700 F. **David GIANONATTI, Parc de la Noue, bât. F2, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 43.83.61.95.**

Vds pour 520 jx orig. en TBE les Voy. du Temps, Chambers of Shaolin, les 2 : 200 F. **Bruno PAVIS, 40, bd Mostaganem, 13009 Marseille. Tél. : 91.71.72.43.**

Vds 1040 ST + mon. coul. CM 8852 + jx. Dessin, Music, Redac 3.1 S ss gar. + livre Stos GFA, le tt : 3 000 F. **Thomas LAROCHE, 120 bis, rue des Monts-Clairs, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.70.49.**

Vds nbx jx orig. : Quartz, Kick Boxing Kick off Mata Hari Xenon 2 Bio Challenge etc. : 50 F/jeu. **Pascal GURRUCHAGA, 16, rue Blanche, 60270 Gouvieux. Tél. : 44.57.67.81.**

Vds 520 STE ss gar. + nbx jx orig. + souris + joys le tt TBE cédé à 2 850 F. **Raynald ELOUNDOU, 3, rue du Commandant Marchand, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.77.10.64.**

Vds 520 STF + mon. coul. SC 1425 + joys + 3 bts rang. + 300 disks + 100 mags TBE : 3 990 F à déb. **Sébastien SALLES, 28 bis, rue Daubenton, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.94.92.**

Vds jx STE : Swiv, ATF 2, Chuck-Rock, Battle of Britain entre 50 F et 80 F. **Joël CHENELAT, route d'Arles, Crau-Sud, 13300 Salon-de-Provence. Tél. : 90.42.21.78.**

Vds 1040 STF + mon. coul. + mon. SM 124 + Switcher écran + 2 lect. 3 1/2 + Freeboot + 350 disks : 5 900 F. **Vincent SALTARELLA, 4, av. Frédéric-Mistral, 83170 Brignoles. Tél. : 94.69.26.81.**

Vds sur ST 20 Super jx orig. (Power Monger, Falcon, Tetris) : 2 600 F à déb. (val. : 4 300 F). **Christophe MOULINIER, 34, rue Henri-Lelot, 86100 Chatellerault.**

Urgent ! sur STF Vds : Rainbow Island : 100 F, Drivin Force : 100 F, R-Type : 75 F, Batman (le film) : 100 F, Robocop I : 75 F, le tt : 350 F. **Sylvain CRESSON, 153, av. du Maréchal-Leclerc, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.82.48.**

Vds sur Atari 10 jx orig. + bte et not. (Powermonger, Captive, Maupiti Island, Midwinter). **David BONNAL, 8, rue Debussy, 59760 Grande-Synthé. Tél. : 28.21.84.48.**

Vds 1040 STE + mon. coul. SC 1425 + DD 30 Mo + imp. 180E. Nbx jx le tt état neuf, px : 10 500 F à déb. (DD + imp) gar. **Stéphane MOREL. Tél. : (16-1) 69.84.74.05.**

Vds 520 ST, TBE + souris + nbx. Jx + ST Basic livre : 2 300 F à déb. **Julien BENMUSSA, 18, rue Lisfranc, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.58.90.**

Vds 1040 STF + mon. Mono. + impr. Swift 24. Le tt bon état + livres + prog. : 4 500 F. **Thibault DANGREAUX, 6, rue Charles et Robert, 75020 paris. Tél. : (16-1) 40.09.96.72 (soir).**

Vds pour STE : jx dès 30 F, liste par lettre ou tél. **Anthony ROZIER, Petit chemin des Planches, 01600 Trevoux. Tél. : 74.00.27.27.**

Vds 1040 STF + souris + tapis + Péri. + disks + joys : 2 500 F + jx (liste sur dem.). **Alain KOLLER, chemin de Chaussée, 07430 Vernosc-les-Annonay. Tél. : 75.33.01.90.**

Vds jx Atari orig., BD, livre SF, liste ctre env. tbrée. **Jean-Louis LOISON, 75, rue Dominique-Clos, 31300 Toulouse. Tél. : 61.15.06.74.**

Vds 520 STE (août 90) px : 3 000 F TBE + jx orig. liste sur dem. **Didier THERONO, route de Die, 26410 Chatillon-en-diois. Tél. : 75.21.12.20.**

Sur 520 ST, vds nbx jx. Px : Super dément ! (Gods, Leming, Toli, Brat...). **Bertrand PEPIN, rue du Cdt Hospital, 73230 Saint-Alban-Leysse.**

Vds jx pour STE, Toki, Gods, F19, Amaur Geddon, Secret of The Monkey Island etc. bas px. **Pierre SCHNEIDER, 26, route de Rouen, 60360 Viefuillers. Tél. : 44.46.92.62.**

Vds jx, Demos, utils sur Amiga et Atari ST. T. b. Px. Dem. liste Bye ! **Simon POIDEVIN, « Le Passoue », 22640 Plénée-Jugon. Tél. : 96.30.20.03.**

Vds 1040 STE + 20 jx : 3 300 F. Etat neuf, très peu servi, embal. d'orig. **Frédéric LEBRIQUER, 13, rue du Val-St-Georges, 78200 Mantes-La-Ville. Tél. : (16-1) 30.92.75.10 (ap. 20 h).**

Vds logs pour ST à bas px. Cher. HP 48.

Stéphane LEMOINE, 18, rte de Cormeille, 78500 Sartrouville. (16-1) 39.13.94.54.

Vds 520 STF, DF + mon. coul. + joys + souris + 100 jx : 4 000 F. Tél. : Frédéric SAVARY, 15, rue Picot, 75116 Paris. (16-1) 47.55.02.36.

Vds 1040 STE + moni. coul. + 3 joys + souris + tapis + nbx jx et util. TBE : 5 000 F. Urgent. **Michaël BEBECH, 6, av. du Maréchal-Leclerc, 59110 La Madeleine. Tél. : 20.51.81.50.**

Vds 520 STF DF + 150 jx + 2 joy + souris + nbx acces. + 80 tilts SVM Micro 7. Px : 3 500 F. **Eric GRAS, 648, chemin des Broquetyons, 84140 Montfavet. Tél. : 90.23.93.56.**

Vds Mega ST2 + DD 30 Mo + impri. Epson LQ 500 + écran coul. + logs : 10 000 F à déb. **Jean-Luc NANCHINO, 63, rue de Courcelles, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 43.80.77.71.**

Vds orig. pour ST 100 F pce les Voy. du Tps, Strider, Troubadours, Rody et Mastico, le Petit Lecteur, souris, TBE. **Jonathan GEORG, 8, impasse Fromentin, 61000 Alençon. Tél. : 33.27.51.44.**

ST vds nbx Demos, 20 F la D7, port compris : Cuddly, Sowatt, Union, liste sur dem. **Cyril QUISLIG, 131, rue des Caves, 88260 Esley. Tél. : 29.08.12.54 (le W.E.).**

Vds 520 STE 80 jx + 2 joys + souris + util le tt : 2 800 F. **Ludovic MATHIEU, 43, rue Saint-Louis, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.37.52.56 (ap. 17 h).**

TBE : vds 1040 STE + Calamus + Vidi ST + 40 jx + 50 logs Pro « Arabesque » + souris etc. : 3 000 F le tt. **Alexandre GLAROS, 6, Sq. Esquirol, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.77.68.64.**

Vds jx 520/1040 : Grand px 500 II, RVF Honda, Les Voy. du Temps, Explora III, Nord et Sud etc. : 50 F – 150 F. **Stéphane BEHAR, VC 31 de la Gaude N1761, 06610 La Gaude. Tél. : 93.24.73.52.**

Vds 520 STF TBE Px : 1 400 F. **Michaël LAMARDELLE, 60, rue Custine, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.64.30.15.**

Vds pour ST orig. : 3D construction Kit : 300 F, Stos : 300 F, Jade : 150 F, Castle Warrior : 150 F, ou éch. **Eric MONTOYA, 2, Traverse de l'Imprévu, 95800 Cergy-St-Christophe. Tél. : (16-1) 34.43.57.87.**

Stop ! vds super jx STE Xenon 2 : 80 F, Toki : 140 F, Megamix : 170 F et plein d'autres. **Yannis LEVREL, Côtes des Estaques, Villa Castes, 12300 Decazeville. Tél. : 65.63.68.16.**

urgent ! vds Atari 520 STDF + mon. coul. SC 1224 + souris + joy + nbx jx + doc + mag. le tt TBE cédé à : 3 299 F. **Franck-Mickaël FEVERSTEIN, 8, rue Henri-Matisse, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.79.13.61.**

Vds jx 520 STE à t.b. px 5 à 10 F : Gods Toki Great Courti II GP 500 II, Super Cars II. **Nicolas JOURDE, 3, allée Boileau, 87410 Le Palais S/Vienne.**

Mon. Atari SC 1425 : 1 700 F lect. extra Plat Amiga : 700 F. Extention 512 K Amiga : 400 F le tt TBE. **Marc DELAGE-BEAUDEUF, 1, rue Voltaire, Val-d'Albian, 91400 Orsay. Tél. : (16-1) 60.19.11.70.**

Vds 1040 STF étendue + moni. coul. + lect. + livres + 300 jx + magazine : 6 000 F seulement avec joy. **Claude ELCHINGER, 5, rue de Bruges, 68110 Illzach.**

Vds 520 STF TBE + lect ext. 3 1/2 dble densité + joys + 100 disk (Turbo Pascal) + livres + souris px : 2 000 F. **Jérôme ANDRIOT-BALLET, 18, rue Racine, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.09.25.92.**

Vds 1040 STF + écr. coul. + souris + joys + nbx utils et jx (orig.) + revues et docs : le tt en TBE : 4 500 F. **Christophe GUILLOU, 22, av. de Bellevue, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.65.48.88.**

Urgent ! vds 520 STF + 12 jx + util + manuels + mags le tt état neuf ss embal. : 2 000 F à déb. **Rémy BISOLI, 28, av. des Oliviers, 06670 La Gaude. Tél. : 93.24.99.97.**

Vds jx ST : Armour Geddon, Bat, Murder in Space, Magic Fly, Supremaly, Team Yankee, Ultima 5, ess. : 100 F/jx. **Xavier LAVAL, 4, allée Claude-Monet, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.58.75.24.**

Vds orig. ST de 65 à 150 F, Falcon Cherman Hardball RVF Honda Midwinter II 200 etc. **François NAZABAL, 32, chemin de Pins, 31600 Saubens. Tél. : 61.56.87.03.**

Vds 520 STF Gonflé 1 Mo + Stos Basic GFA Assembleur lect. 3 1/2, livres et jx : 3 500 F à déb. Urgent. **Stéphane CHARBONNEAU. Tél. : 48.94.71.03.**

Vds sur ST orig. Dung. Master + Chaos + Mach 3, les 3 : 170 F. **Christophe LOIZEAU, 13, rue d'Occitanie, 31880 La Salvétat-Saint-Gilles. Tél. : 61.07.23.87 (ap. 19 h).**

Vds 520 STE 1 Mo, ss gar. + écr. coul. SC 1425 + 2 joys + nbx logs dessin (val. : 11 350 F) px : 4 700 F. **Marko JUNKOVIC, 61, rue Ordener, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.54.57.84.**

Vds 520 STF + 20 log. + man. (joys) : 2 300 F. TBE (très peu servi). **Jean-Marc COELHO, 70 impasse Bruno, 83000 Toulon. Tél. : 94.61.00.56 (le soir H.R.).**

Vds pour Atari, Emul. PC, Super Chargeur V1. 5 + Dos 4.01 + Doc : 1 600 F. **Marc JACQUET, 8, rue Désire-Veret, bât. La Closerie, 60180 Nogent-sur-Oise. Tél. : 44.74.07.00.**

Vds 1040 STE + moni. coul. gar. 1 an + nbx jx + 3 joys + souris + tapis px : 5 000 F. Urgent. **Michaël BENECH, 6 av. du Maréchal-Leclerc, 59110 La Madeleine. Tél. : 20.51.81.50.**

Vds jx Atari : Dungeon, F29, Armour, Geddon, Captive, Populous + Data + autres : 95 F pce. **Stéphane DESCAMPS, 18, rue du Général-de-Gaulle, 59280 Armentières. Tél. : 20.77.40.69.**



Vds 520 STF DF TBE + moni. coul. SC 1425 + souris + jx orig. : 3 300 F. **Cédric ALLAIN, 10, av. André Messager, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.40.92.39.**

Vds ST 520 + écran coul. acces. + 20 D7. val. : 6 700 F. px : 3 800 F. **Philippe MAGRY, 13, passage du Buisson Saint-Louis, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.41.91.72.**

Vds STE mon. coul. + souris + btier rang. + 23 jx + 2 man. (BE) cédé à 3 500 F. **Cédric PICARD, 15, av. Armands de la Rochette, 77000 Melun. Tél. : (16-1) 64.87.02.00 (le soir).**

Vds 520 STF DF (89) + nbx jx + prise Périt. + souris + man. : 1 200 F, le tt en TBE. **Johann BOES, 62, rue Léon-Chartier, 91160 Saulx-les-Chartreux. Tél. : (16-1) 64.48.59.64 (ap. 18 h).**

Vds sur ST Stop ! 8 jx orig. : 300 F, Tuttles, Crazy Car II + 6 hit Stop. **Steve LEFEUVRE, Rousseau COS, 09000 Foix. Tél. : 61.02.87.91 (ap. 18 h).**

Vds 1040 STF + mon. coul. SC 1425 + souris + joys + nbx jx + util. + GFA + impri. Star coul., le tt : 5 800 F. **Charles HABERMAN, 87, av. Foch, 94340 Joinville-le-Pont. Tél. : (16-1) 48.89.99.59.**

Vds 520 STF + lect. ext. dble F. + jx (Lemmings, Elvira) + écran coul. Thomson px : 3 500 F. **Thomas LE PARCO, 139, bd de Champigny, 94100 Saint-Maur. Tél. : (16-1) 48.89.19.74.**

Vds pour 520 ou 1040, 2 Rams Simm (2 X 1 Méga) : 700 F. **(16-1) 43.03.42.37.**

Vds 520 STF + souris + joys + T. nbx jx + utils le tt : 2 600 F. **Jean-Martin GUZMAN, 16, av. Louis-Bousquet, 95250 Beauchamps. Tél. : (16-1) 39.95.39.33.**

Atari 130XE + joy + lect. K7 + jx : 400 F. Rech. cart. XE/XL poss. éch. **Nicole NAXOS, 4, rue de l'Ormeteau, 91420 Morangis. Tél. : (16-1) 64.48.49.66.**

Vds pour 520 ST jx dès 5 F, Dom-Pubs, utils, liste gratis. Env. : 2 50 F pour rép. **David DINE, 28, rue Roger-Poulain, 27950 Saint-Marcel. Tél. : 32.51.03.69.**

Vds pour STF nbx jx à t. bas px, liste sur dem. rép. ass. **José BULTEZ, 33, rue de la Moissonnière, 59640 Dunkerque.**

Vds 520 STF + Ext. 512 Ko + Free Boot + 20 log.s jx + utils + jx : 2 800 F. **Laurent LHERM, 15, villa du Parc, 91008 Courcouronnes. Tél. : (16-1) 60.86.33.34.**

Vds sur ST (orig.) : Stryx, Bad Compag. Test Drive, Arthura, Bio Challenge, Castle Warrior, WS Willy : 40 F pce. **Cédric LOUBERE. Tél. : 56.20.02.58.**

Stop, affaire ! vds 520 STE ss gar. + jx, px : 2 000 F et CPC 6128 + man. + nbx jx : 2 000 F. **Sébastien ESTIVIE, 5 bis, Sq. Charles-Laurent, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.67.53.91.**

Vds 1040 STF TBE + souris + tapis + nbx jx 30 D7 + joys + câble : 2 300 F (rég. alsace). **Christophe GUILLAUME, 3, rue des Hirondelles, 67150 Hindisheim. Tél. : 88.64.93.89 (ap. 18 h).**

Vds jx pour 520 STE Iwterphase, Voy. du Temps, RVF Honda : 50 F pce et la collections Falcon pour 150 F. **Christophe APPOLLOT, 232, rue Gabriel-Péri, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.84.06.41.**

petites annonces

Vds 520 STF/DF + souris + nbx logs + câble péri. TBE : 1 500 F. **Fabien LEMOINE, 34, rue du Pdt Wilson, 78230 Le PECQ. Tél. : (16-1) 39.76.55.98.**

Vds 520 STF + joys + jx 20 orig. + souris + nbx disk + Sound Trackers + musique : 2 000 F. **Amaury LEMONNIER, 7, rue Pierre-Curie, 91180 Saint-Germain-les-Arpajon. Tél. : (16-1) 64.90.93.13 (ap. 19 h).**

Vds Mega ST1, Ecran coul. + Ecran n. et b. + 2e lect. disq. + impr. + logs : 5 500 F. **Christophe CORRADI, 50, av. Mathurin-Moreau, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.18.96.02.**

Vds 520 STF neuf ss gar. + moni. SC 1435 coul. + jx orig. **Eddy BEAUMONT, 16, rue du Dauphiné-La-Carraire, 13220 Chateauneuf-les-Martigues. Tél. : 42.79.81.64.**

Vds 1040 STE + mon. SC1435 S/gara. + souris + 2 joys + Starter Pack + 3 Dck + Discoscop. + 10 jx + 80 D7 : 5 000 F. **Torsten MIX, 12, rue Brise-Echalas, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.09.24.78.**

Vds 1040 STE + lect. ext. + souris + man. + livres + nbx jx, utls. le tt en TBE. Px : 3 000 F. **Stéphane WEYL, 2, rue Monte-au-Ciel, 44100 Nantes. Tél. : 40.84.85.64.**

Vds 1040 STF + moni. coul. SC 1425 + 30 disks : jx, Demos, utils + souris + Free Boot + joy + bte + tapis : 4 100 ! **Cyrille GALAN, 13, résidence Raymond-Havez, 59178 Hasnon. Tél. : 27.26.67.30.**

Vds jx pour ST Powermonger, Cadaver, Foldofaztecs, Targhan, Rock Etrange : 100 à 200 F + Calligrapher : 700 F. **Guillaume DEUTSCH, 16, rue du Haut-Bourgeois, 54000 Nancy. Tél. : 83.32.73.96.**

Vds 1040 STE ss gar. + Rédac 3 + Calcomat II + FS 2 + 5 Scenery + Falcon + nbx jx et log. Px : 5 000 F. **Jérôme MAILLET, 254, rue du Faubourg, Saint-Honoré, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 46.22.45.49.**

Vds 520 STF + moni. Mono + impri. Epson LX 800 + câble péri + 2 joys + 40 disks + Freeboot + livres : 4 500 F. **fabien GERBAL, 120, rue L.A.-Crétté, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.80.26.02.**

Vds 1040 ST + 2 mon. coul. et mono + souris Gold. img. + 150 disc + orig. + livres le tt TBE : 5 000 F. **Ferdinand DHOMBRES, 12, av. Paul-Appell, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 40.44.43.36.**

Vds ou éch. nbx jx sur ST, NEC et CD Rom. Vds GFA Basic : 500 F ou éch. contre Stos Basic. **Raphaël AMOYAL, 138, rue Emile-Zola, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.84.89.36.**

Vds orig. sur ST/STE (nbx Hit) entre 50 et 150 F. Liste sur dem. **Jean-Pierre GRANIER, 2, place du Mézel, 26240 St-Vallier. Tél. : 75.23.23.43 ou 75.23.27.87 (entre 14 et 18 h).**

Vds Atari + Drive neuf dble f. + jx + man. : TBE : 1 800 F. **Jean-Christophe FERAUDET, 18, rue de Grenelle, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 42.22.19.70.**

Vds 520 STF/DF + souris + câbles + nbx jx + livres (rég. Toulousaine) le tt : 1 900 F. **David CALMEJANE, Chemin de Rabaudis, 31620 Labastide-St-Sernin. Tél. : 61.84.90.67.**

Vds nbx jx orig. pour STE. Rép. rapide ass. **Laurent MEUNIER, 15, rue du Docteur Roux, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 49.82.52.71 (ap. 18 h).**

Vds pour Atari orig. : Cyber Paint : 500 F, Vidi + Miximage + Filtres : 900 F, Musicmaster + MV16 : 400 F. **Alain DOYEN, 8, rue de l'Aigle, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (16-1) 47.69.00.12.**

Vds 1040 STE + moni. coul. + joy + lect. ext. : 3 490 F. Vds A500 1 mega + log. : 1 700 F. **Jérôme DUMAS, 2, impasse résidence, 21910 Saulon-la-Rue. Tél. : 80.36.62.25.**

1040 STE + 4 Mo + Megafile 30 + prise péri + nbx log. TBE : 6 000 F. **Jean-Philippe DUR, 74, rue du 11-Novembre, Rosny-sous-Bois. Tél. : 48.94.33.15.**

Urgent ! vds 1040 ST + Trackball + nbx jx + 2 joys + nbx mags (Call me !) : 3 200 F. **Marc LANFRANCHI, Fay, 18100 Vierzon. Tél. : 48.75.06.80.**

Vds 520 STE (ss gar. ach. Juin 91) + souris + joy + jx (env. : 40) + péri le tt exc. état. Urgent. **Julien MACABET, 2, Square Claude-Debussy, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 40.54.04.19.**

Vds nbx orig. complets sur ST et Amiga : 80 F pce. liste ctre tbre à 2,50 F. **Vincent GUICHAUX, 3, rue de Pérignan, 11110 Armissan. Tél. : 68.45.31.66.**

Vds 1040 STE 03/91 + joys + disks vierges + softs + télé coul. **Stéphane CAMAIL, 2287, av. R. Salengro, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.57.88 (ap. 20 h).**

Vds 520 STE + SC 1425 + mble + 100 disks, très peu servi : 4 000 F à déb. 82 et limitrophe. **Patrick LOPEZ, Collège-Darasse, 82300 Caussade. Tél. : 63.93.14.80.**

1040 STF (12-89) + 15 jx + logs dessin, Langages, bte, tapis, livres. Le tt 3 700 F à déb. **Marc. Tél. : (16-1) 42.09.48.42.**

Vds 520 STE + jx : 2 300 F TBE. Vds 520 STF /jx : 2 000 F. **Vincent MOREAU. Tél. : (16-1) 69.06.91.98.**

Vds STE 1 Mo Atari + jx récents + ults + livres. le tt état neuf px : 2 990 F. **David BURGUNDER, Clos Magnin, 25570 Grand'Combe-Chateleu. Tél. : 81.68.82.03.**

Vds impr. laser SLM 804, Tambour Change Toner neuf : 6 000 F + Spectre GCR V3.0 : 2 300 F. Exp. gratis. **Christophe MOULIN, Kerhet, 56850 Caudan. Tél. : 97.81.13.84.**

Vds mon. coul. pour Atari : 800 F et orig. Panza Kick Boxing : 100 F, Dongeon M : 100 F, Space DL 250. **Cyrille, 25, rue Paul-Bert, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.12.27.57.**

Vds pour STE/F : Sim City, M1 Tank Platoon, Explora 3 : 150 F pce + Deluxe Paint : 350 F (v. Ang). **Philippe SCHACKMANN, 43, rue Dr. J.-de-Larebeyrette, 89100 Sens. Tél. : 86.65.37.08.**

Vds 520 STF + impr. + moni. coul. + jx + joys + util. + doc. ss emb. : 3 500 F. **Bruno LAFLAQUIERE, 4, allée du Cellier, 77400 St-Thibault. Tél. : (16-1) 64.30.93.16.**

Vds 1040 STE + mon. coul. + Stealtht Captive + Basic + langage « C» : 4 500 F. **Jérôme LE QUANG, 2A, av. du Pdt. Allende, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.20.24.14.**

1040 STE ss gar. (mai 92) moni. mono 100 disq, jx utils. Orig. dessin etc. ultimate Ripper : 4 400 F. **François CHEVIET, 10200 Montier-en-Lisle. Tél. : 25.27.90.21.**

Vds 520 STE moni. coul. et Mono + joys + souris + nbx jx + revues : 3 500 F. **Gilles ZIGNANI, 66, rue Pascal, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.87.10.87.**

Vds 520 STF DF/NR (89), vds 3 pc Epson. TBE. Px à déb. **Loïc ou yvan, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (16-1) 42.42.84.04.**

Vds ou éch. Magazines sur disq. liste ctre 1 tbre : 4 F + 1 disk (avec votre liste, et vos DP si poss.). **David DUCASSOU, route de Monségur, 40700 Hagetmau. Tél. : 58.79.43.01.**

Vds 520 STF Dble face + mon. coul. + périph. + nbx orig. **David CHANDLER, 2, place Danton, 94200 Ivry. Tél. : (16-1) 46.58.58.40.**

Vds 520 STE + joys + souris + jx orig. : px : 2 600 F. **Laurent PERON, 3, rue de la Charmoise, 37230 Fondettes. Tél. : 47.42.01.23.**

Vds 1040 STF + 2 joy + btes rang. disks + nbx jx (Populous Dungeon Master) etc. le tt : 2 000 F. **Jean-François HOVART, 24, rue de la Paix, 59890 Quesnoy-sur-Deûle. Tél. : 20.39.83.24.**

Affaire ! vds 1040 STE + mon. coul. SC 1224 + joys + jx + logs utils + 20 D7 vierges (état neuf) le tt : 4 500 F. **Pierre NIZET, 315, rue du Fg Saint-Antoine, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.67.40.08.**

Vds 520 STF NVL Rom, Mouse, joys, 200 disks : 1 500 F. Moni. coul. Philips CM8832 : 1 200 F. Vds orig. ST. **David GUGGENHEIM, 116, rue Petit, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.01.07.82.**

Vds 520 STE gar. 1 an + 80 jx + utils + souris + 2 joys. Le tt : 2 800 F. **Ludovic MATHIEU, 43, rue Saint-Louis, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.37.52.56 (ap. 17 h).**

PC

PC 2086 + 2 drives 3 1/2, 5 1/4 + DD 32 Mo + écran coul. + souris + joys + nbx jx orig. le tt : 8 000 F. **Joannic VAYSSE, cours Saint-Geoirs, 38590 Saint-Etienne de Saint-Geoirs. Tél. : 76.93.54.49.**

Vds Epson PC Portable (Rom 640 Ko écran CGA 2 Drives 3 1/2, 720 Ko) + Dos 3.20 + sac de transport : 6 000 F. **Hervé CHAMPIONNET, 94-96, rue d'Amiens, 62000 Arras. Tél. : 21.23.47.42.**

Vds orig. PC 5 1/4 : 3D cons. Kit : 280 F, Wings Comand : 250 F poplous : 130 F, Sim City, Arch Future : 100 F, port comp. **Joël CONNAULT, 4, route du Dellec, 29280 Plouzane. Tél. : 98.05.34.22.**

Vds 386 SX 16 Golf Goupil ram : 1 Mo DD 20, lect. 1,44 VGA, Coul. + logs : 6 500 F. AT 286 Ram : 1 Mo, DD20, mono : 3 500 F. **Philippe BAUDOUIN, 18 bis, rue Denis-Lavogade, 94360 Bry/Marne. Tél. : (16-1) 48.81.08.88.**

Vds PC Tran VGA lect. 3 1/2 et 5 1/4 + souris + imp. Citizen 120 D. TBE, px intér. **Sylvain MANGUER, Résidence Poincaré, 108, rue Mac-Carthy, apt. 145, 33200 Bordeaux. Tél. : 57.22.04.13.**

Vds PC 3086 lect. 3 1/2 et 5 1/4, VGA 800*600, DD 30 Mo, Works2 + jx + util + souris (cause dble emploi) : 10 500 F. **Eric COURTIN, 6, rue Francine, 78450 Villepreux. Tél. : (16-1) 34.62.28.90 (ap. 19 h et W.E.).**

Jx orig. Links Firestone Country, Club sur PC : 80 F, Chaos Srikes Back sur ST : 100 F port compris. **Eric DREYFUSS, 16, rue de Pigellée, 41000 Blois. Tél. : 54.42.14.69 (W.E.).**

Vds 386 SX-16, 4 Mo Ram + DD 65 Mo + carte VGA 1 Mo Ram + lect 5 » et 3 » + écran Samsung Multisync + nbx logs : 15 000 F. **Marc MELEARD, 1, rue Revol, 38000 grenoble. Tél. : 76.96.45.88.**

PC 1512 Amstrad DD (640 Ko) coul. + souris + integrale PC + GEM + Paint + Dos année : 1990. Px : 3 500 F. **Maryvonne ZOMINY, 21, rue de la Mutualité, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél. : (16-1) 40.56.24.30.**

PC 2286 VGA HR coul. DD 40 Mo Lects 1,44 + 1,2 Mo + nbx jx + utils (Links, Sierras, Baron, Wing C, Earth) : 10 900 F. **Patrice GUEHO, 32, que de Saint-Tropez, 56000 Vannes. Tél. : 97.54.81.99.**

Vds jx orig. PC 5 1/4 (Full Metal Planet, Murders in Space) et C64, 128 entre 80 et 160 F. **Grégory SCHMILOVITZ, 15, allée Georges-Sand, 69330 Jonage. Tél. : 78.04.05.10.**

Vds PC 1640 EGA coul., DD 20 Mo, impri., TBE + logs (3Dkit). Px : 7 000 F. Cher. infestation 5 1/4. **Stéphane CANCIAN, 3, allée du Plateau-Fleuri, 06600 Antibes. Tél. : 93.33.73.71.**

Vds PC Commodore AT 386, 16 Mhz VGA, coul. + 3 1/2 + DD 40 souris + joy logs neuf gar. 1 an : 11 000 F à déb. **Pascal LEBRETON, 3, rue Lavoisier, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.91.06.88.**

Urgent IBM PS1, TBE, Compatible PC AT 286, Ecran Mono VGA, souris Modem Ram : 1MB, D.Dur 30 Mb 3 1/3, 5 1/4 + logs : 7 000 F. **Jean-Charles MENDES, Sampau, 33450 Montussan. Tél. : 56.72.82.23.**

Vds PCS 286, Olivetti + ext. 4M Ram + 5 1/4 + écran coul. VGA + imp. SP800, Seiko + table 3P SRS : val. : 22 000 F (- 1 an) cédé : 12 000 F. **Eric DOMENET, 24-26, rue du Cotentin, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.69.33.**

Vds comp. PC XT 640 K, HD 20 M, dble lect., écran coul. + souris, joys, jx, log. Px : 3 500 F. **Guillaume CODRON, 22, rue du Hameau, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.42.33.52.**

Vds TO16PC 10 MHz, 512 Ko, 1 lect. 5 1/4, DD 20 Mo mon. coul. + carte joy + utils + jx + DOS 4.01, TBE : 5 700 F (région SVP). **Didier LE PAPE, 2, rue des Petites-Soeurs, 69003 Lyon. Tél. : 72.35.17.78.**

Vds pour PC 5 1/4 F-Ultima VI : 200 F, Dble Dragon : 80 F, Gunship : 100 F. **Nicolas MARTIGNOLE, 21, av. Jean-Jaurès, 91690 Saclas.**

Vds PC 1512 coul., 640 K, dble lect. + impr. DMP 3160 + joys + nbx log. Px : 5 500 F. **Sylvain CHEVALIER, 52, rue des Hameaux-Fleuris, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 48.52.26.19.**

PC 2286 VGA coul. 1 Mo RAM, lect. 1,44 + 1,2 Mo, DD 40 Mo, plein + carte joyr + souris, TBE : 10 500 F à déb. **Raphaël GUEHO, 32, rue Saint-Tropez, 56000 Vannes. Tél. : 97.54.81.99.**

Vds PC 3 1/2 et 5 1/4 orig. : Wing Commander, Prehistorik. **Jérôme FAIVRE, 31, rue Charles-Delaunay, 10000 Troyes. Tél. : 25.73.68.14.**

Vds PC 1640 DD ECD + écran EGA coul. + souris + util. + jx + manuel + revues, TBE : 5 000 F à déb. **Maxime LEGRAND, 55, rue Joseph-Carlier, 62540 Lozinghem. 21.52.69.24.**

Vds PC 512 TBE 5D CGA : 2 500 F à déb. Ach. PC 386 SX 16 Mh ou 386 25 Mh + moni. VGA coul., drive 3 1/2 à déb. Tél. : Fabrice MORIN, 24 bis, chemin des Ecureuils, 65690 Barbazan Debat. 62.33.89.93.

Vds PC Tandy 1000 ex. 640 Ko, 5 1/4 + mon. 16 coul. + socle écr. + souris + joy + nbx jx et utils + manuels. Px : 4 500 F. **Guillaume CUILLER, 15, route de Vertou, 44200 Nantes. Tél. : 40.84.11.32.**

Ech. ou vds pour PC Wing Commander 3 1/2. Val. : 340 F, px : 170 F. **Michel ROBERT, 3, rue de l'Eglantier, appt 3044, 77160 Provins. Tél. : 64.00.17.51.**

Vds PS/1 286, 10 MHz VGA coul. DD 30 Mo DOS 4, Work 2, modem overcom ss gar. : 9 550 F. **Nicolas TOUZET, 11, bld Alexandre-Martin, 45000 Orléans. Tél. : 38.54.55.43.**

Vds PC 386 (33 MHz) VGA RAM 2 Mo + joys, lect. 3 1/2, DD 20 Mo + carte Adlib + souris + jx orig. : 17 000 à déb. **Eric SKHIRI, 78, av. Simon-Bolivar, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.39.35.26.**

Vds PC 2086, écran VGA, EGA, CGA, lect. 3 1/2, DD 32 Mo, souris, clavier 102 t., 640 Ko, le tt, TBE. Px : 8 000 F. **Matthieu LEROY, 4, rue Joseph-Granier, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.51.61.54.**

Vds PC-XT 10 MgZ 2 X 360 + DD 5 Mo + écran Philips CGA coul. + Word Junior + orig. + Citizen 120D : 3 500 F. **Emmanuel REIMMARO, 4, rue Huysmans, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 42.22.04.60.**

PC 5 1/4, vds, éch. : Space Q4 : 300 F, Wingcom : 200 F, Chuck Y : 200 F, tt : 600 F. Cher. : Quingqs, Heart Oc. Deluxe Paint VF. **Sébastien BUCZYNSKI, 6, rue des Croisselles, 78820 Juziers. Tél. : (16-1) 34.75.68.88.**

Urgent, vds PC 1512 + 640 Ko de RAM, impri. 136 col. + DD 32 Mo + coul. + logs. TBE. Px : 5 800 F. **Didier SZAMVEBER, 4, square Rivoli, résidence Louvre, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.55.58.40.**

Vds ou éch. jx PC orig. 5 1/4 Elvira, Loom, 3 1/2 Metal Mutant, BAT. Si poss. rég. (rech. Ess, Midwinter 2). **Alain DUPONT, rue de Normandie, bât. A7, nº 5, Lamoustey, 40280 Saint-Pierre-du-Mont. Tél. : 58.06.20.24.**

Vds IBM PS/2, 286, 1 Mo, DD 30 Mo, lect. 1,44 Mo, VGA coul., souris, nbx jx. Val. : 25 000 F, cédé : 12 000 F à déb. **Sébastien GAUGE, 25, rue de la Biscorne, 57420 Pournoy-la-Chetive. Tél. : 87.52.55.98.**

Stop ! Vds 11 jx PC 3 1/2 et 5 1/4 (Strider, Op. Stealth)... orig. entre 105 et 225 F ou tt : 1 250 F. **Erwan DELBARRE, 24, rue Pasteur, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : (16-1) 69.34.45.22.**

Vds PC 1512 coul., dble drive + impri. + joys + util. + nbx jx, parfait état : 4 000 F. **Arnaud LAGAVARDAN, 501, rue Paradis, 13008 Marseille. Tél. : 91.77.68.39.**

Vds pour PC 2 jx : Karateka : 40 F et Fire and Forget : 60 F ou les 2 : 80 F. **Jean-Charles PAUL, 39, rue de la Joanna, 69126 Brindas. Tél. : 78.45.00.29.**

Vds jx sur PC 5 1/4 : Vette : 150 F, DD : 80, Fire and F. : 70, Trio (compil) : 130 F, European Dreams (compil) : 140 F. **Cyrill MARTINEZ, Bat. K, La Cilof, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.82.96.70.**

Vds jx PC 3 1/2 5Lemmings, KO2, Ranx, Dble Dragon 2, Préhisto, Inter Soc. Chal, Planète AV.). **Christian CASTELBERT, rés. Beaumanoir, bat. 4, allée des Lilas, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.27.90.18.**

Vds PC Tandy 1000 SL 640 Ko + moni. 16 coul. + DOS en ROM + son 3 voies, 8 oct. (digit) + impr. + jx : env. 7 000 F. **Nicolas VIODE, 15, rue Châteaubriand, 59880 Saint-Saulve. Tél. : 27.46.55.22.**

Vds PC Dual Data état neuf + écran CGA + housse + 30 jx. Px : 3 500 F à déb. **Eric DHELIN, 102/A3, rue du Capitaine Haezebrouck, rés. Le Bocquiau, 59320 Haubourain. Tél. : 20.50.96.05.**

Vds pour PC, modem KX, Tel 2 (V23 1200/75 bauds) + log. KXCOM2, état neuf : 1 500 F. **Etienne LACRAMPE, 16, rue d'Estienne-d'Orves, 94300 Vincennes.**

PC 1512 Amstrad 640 K, 1 lect. 5 1/4 + 1 lect. 3 1/2, DD 32 Mo + souris + nbx log. Px : 3 700 F. **Jacques FRANCOIS, 200, rue de la Roquette, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 40.24.14.70.**

Vds PC 1512 SD 5 1/4 + moni. coul. + souris + housse + jx + util. Livres TBE. Px : 4 500 F. **Sébastien DELAVOIX, 22, av. Foch, 92250 La Garenne Colombes. Tél. : (16-1) 47.60.15.29.**

PC-AT 286, coul. DD 65 Mo, Coprocesseur 287, carte sonore, nbx prgs professionnels + jx + imp. : 9 500 F. **Minh TRAN, 12, gde allée Hector-Berlioz, 77185 Lognes. Tél. : (16-1) 64.80.45.92.**

Vds PC 2086 VGA coul. + DD 32 Mo + lect. 3 1/2 + 5 1/4 + souris + impr. LQ3500, 24 aig. + nbx log. (Works, Windows). Px : 10 500 F. **Christophe BARDOUIL, 10, rue du Chemin-Vert, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.13.34.58.**

PC 1512 DD coul. complet (souris GW Basic Gem) + joy + carte + disks (gestion jx). Px : 3 500 F. **Gilles FROISSART, 4, allée Louis-Daubenton, 94420 Le Plessis Trévise. Tél. : (16-1) 45.94.50.58.**

Vds PC XT Compaq, DD 20 Mo + 3 1/2 + 5 1/4, écran CGA mono. + carte coul. Hercule + prog., TBE : 5 500 F. **Vincent BRUNI, 4, allée des Marronniers, 78480 Verneuil-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.65.76.11.**

Vds PC 80286, 16 MHz, DD 60 Mo, VGA coul., nbx jx, Windows, TBE : 7 000 F sans écran, 10 000 avec. **Stéphane GUILLEMIN, 2, place Danton, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.58.66.24.**

Vds PC comp. TO16 + ttexte + jx. Px à déb. **Christophe FAVRE, 7, rue du Clos de Ville, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.34.53.**

Vds Sharp Pces500 Pocket C. + interf. K7 : 1 500 F. Vds modem PC XT + log. : 600 F. Ch. 8087, 8 MHz + contact PC. **Jean-François DELIGNY, 23, av. du Mont D'Est, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.03.01.42.**

Vds moni. CGA pour PC et comp., TBE peu servi (CM5 Tandy). Px : 1 000 F. **Laurent BROSSARD, 3, allée Richard-Wagner, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.74.29.73.**

Vds orig. Larry3, Ultimag, F19, Ferrari, Formula One, embal. d'orig. : 150 F pce (comp. PC 3 1/2). **Jean-Michel DUMAS, 4, allée Th.-de-Banville, 37200 Tours. Tél. : 47.25.19.84.**

Vds IBM-PC XT 640 K, EGA, DD 20 Mo, lect. 5 1/4, écran coul., log. Px : 2 900 F. **Michel GASPALON, 5 bis, av. du Château, 95370 Montigny-les-Cormeilles. Tél. : (16-1) 39.97.95.49.**

Vds PC 1512 coul., DD 640 Ko + log. et doc. d'origine, urgent cause dble emploi, cédé à 4 000 F. **Fabrice BOURGINE, 6, bld Maradas Oranges, 95000 Cergy-Pontoise. Tél. : (16-1) 34.25.07.02.**

Vds IBM PS1 VGA coul., DD 30 Mo, 1 Mo de RAM, lect. 3 1/2, DOS 4.01 + logs, le tt, TBE : 8 500 F (à déb.). **Pascal CHARPENTIER, 18, résidence Plein Sud, 38210 Tullins. Tél. : 76.07.71.89.**

Vds jx pour configuration PC puissante (DD EGA/VGA) sur disks 5 1/4, px très intér. **Frédéric GLAD, 44, rte de Scy, 57050 Longeville-les-Metz. Tél. : 87.32.84.75.**

Vds Papman T1100 de Toshiba avec impri. comp. PC. Px : 7 000 F. **Alexandre RECHER, 19, rue Saint-Jacques, 91410 Dourdan. Tél. : 64.59.56.39.**

Vds PC 1512, DD coul. + souris + joys + DOS + GEM + ap-

plic. + jx variés : 4 500 F. **Alan SODERMAN, 2, allée d'Alsace, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.13.10.**

Vds orig. neufs PC : Geoworks ensemble : 700 F, sequenceur + junior pour SB : 500 F, Wrath of the Demon : 200 F. **Pascal BLASZCZYK, 8, rue de Sébastopol, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.22.10.91.**

Vds portable Sharp PC 4641, HD 40 Mo, comp. IBM PC/XT, 1 lect. 3 1/2, 720 Ko (neuf : 21 000 F). Px : 12 000 F. **Jean-Christophe DELANNOY, 8, rue Jules-Guesde, 62118 Biach-Saint-Vaast. Tél. : 21.55.44.40.**

Vds PC4 Atari 286, 16 MHz, VGA coul., drive 5 1/4 + HD Syquest + 2 cart. 44 Mo (1 jamais servie). Px : 14 000 F à déb. **Pascal FICHE, 12, parc de Diane, 78350 Jouy-en-Josas. Tél. : (16-1) 39.56.16.05.**

Vds orig. PC : Railroad Tycoon Secret of the Monkey Island, Weng Commander, Buck Rogers, etc. : 200 F pce. **Bastien MONNET, 231, rue Philippe-Triaire, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 42.04.25.69.**

Vds orig. pr PC : log. éduc. : écrire pour liste ou tél. **Paul DELLA-VALLE, 102, rue de Courcelles, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 46.22.83.08.**

Vds jx PC 3 1/2 : Monkey Island et Maniac Mansion. **Pierre LOONES, 33, rue des Perroquets, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : (16-1) 49.30.25.38.**

PC AT 286, 12, 16 MHz, 1 Mo RAM, DD 20 Mo, lect. 5 1/4-3 1/2, souris, util., log. Px : 10 000 F. **Guy TARDIEU, 6, rue Gimé Morot, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.80.52.76.**

Vds jx orig. PC : Drakkhen et Legend of Faergail : 100 F + écran VGA NB + carte : 1 000 F à déb. **Pascal NIVART, 19, rue Alfred-Sisley, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.41.73.72.**

Vds cause dble emp. PC comp. IBM + progs jx et util., 640 Ko, 2 lect, impri., 2 joys, souris TGA + CGA : 3 000 F. **Marc COLLING, 171, av. de la Capelette, 13010 Marseille. Tél. : 91.78.30.24.**

Vds jx Megadrive Gold Axe, Eswat, Mickey, Shadow Dancer, Altered Beast de 100 à 240 F. Vds orig. PC : BAT. **Emmanuel CAMPUZAN, 691, rue du Docteur-Marcel, 80500 Montididier. Tél. : 22.78.89.64.**

Vds PC coul. Turbo 10 MHz + DD 30 Mo + souris + impri. + lect. 5 1/4 + jx + log. util. à déb. : 8 999 F. **Kayvimol HOUL, 3, allée de la Noiseraie, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.05.57.40.**

Vds PC 5 1/4 P. of Persia, Back To The Future III, Rick Dangerous II : 150 F pce (orig.). **Jérôme LAURENT, 12, rue Daniel-Petit, 58160 Imphy.**

Vds PC 1512 SD coul. + souris + GEM + intégrale PC + nbx jx (Gauntlet Elite), le tt : 3 500 F. **Sébastien DUBOIS, 10, rue des Boërs, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.53.94.**

Vds PC 1512 SD coul., 640 Ko + HD 32 Mo + carte 2 joys + joy + souris + DOS 5.0 + log. + jx. Px : 6 000 F à déb. **Patrick GOURDON, 52, bld des Castors, 69005 Lyon. Tél. : 78.36.83.70 (ap. 18 h).**

Vds PC 1512 + écran coul. en TBE pour seulement 2 500 F ! A saisir ! **Xavier MARISSAL, 18, rue des Frères-Vaillant, 59000 Lille. Tél. : 20.57.95.21.**

Vds jx pour PC (Wing Commander, King's Quest 5, Monkey Island, etc.) entre 100 et 200 F pce. **David BEAUGRAND, villa Marguerite, quartier Bredasque, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.20.24.96.**

Vds 5 jx PC orig. 5 1/4 VGA sound B. : 150 F pce, 600 F lot : Elite +, Blue Max BAT, Eye of Beholder, Hard Nova. **Stéphane MAUREL, 5, rue Lestang, 311100 Toulouse. Tél. : 61.44.98.54.**

F19, Vette, Budokan, Rick Dangerous, Sim City, Terrain Barbarian 2 pour PC 3 1/2 ou 5 1/4. **Grégory RAFFELLI, 37, chemin de la Plumassière, 69230 Saint-Genis-Laval. Tél. : 78.56.61.25.**

Vds PC 1512 SD coul. + souris + jx + intégrale PC + livres le tt : 3 500 F. **Sébastien DUBOIS, 10, rue des Boërs, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.53.94.**

Vds nouveau C64 + lect. D7 1541 + moni. coul. + 300 jx, TBE : 1 600 F à déb. **Jean-Marc PAGNON, 109, av. Hortense-Foubert, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 47.84.69.54.**

Urgent ! Vds 520 STF DF + joy + orig. (Stealth, Kick Off 2, Powermonger) + doc, util. et jx. Px à déb. **Laurent BONARDI, 6, impasse Courbet, 57730 Folschviller. Tél. : 87.92.69.31.**

Vds PC 3086, lect. 3 1/2 + 5 1/4 VGA 14 HRCD HD 30 Mo (nov. 90) cause dble emploi. Px : 11 000 F, souris + joy + adlib. **Eric COURTIN, 6, rue Francine, 78450 Villepreux. Tél. : (16-1) 34.62.28.90 (ap. 19 h et W.-E.).**

Vds PC 286, 12 MHz, DD 20 Mo, EGA + nbx jx (Wrath of the Demon, Prehistorick), le tt : 7 500 F (BE). **Johann LEBASTARD, 12, rue du Verger, 17180 Perigny. Tél. : 46.45.34.52.**

Vds PC AT 286, DD 20 Mo, lect. 3 1/2, RAM 1 Mo, écran EGA coul. + souris + joy + log. Works + jx, ss gar. Px : 8 900 F. **Daniel BASSAGET, Le Suc de la Garde, 07100 Roiffieux. Tél. : 75.33.54.08.**

Vds pour PC : F19 : 200 F, Gunship : 120 F, Dble Dragon : 50 F, Populous, Data Disc : 50 F, Ultimag : 230 F, port non comp. Nicolas MARTIGNOLE, 21, av. Jean-Jaurès, 91690 Saclas.

Vds jx sur PC et CPC, Amiga et mags pour CPC (Amstrad 100 %). **Ulrich MASSAMBA, 34, rue Roland-Garros, 41000 Blois.**

Vds PC AT 286 + VGA coul. + lect. 5 1/4 + 3 1/2 HD + DD 40 Mo + 1 Mo RAM + log. Px fou ! **Alain FECHTER, 15, rue Théophile-Schuler, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.36.08.70.**

Vds scanner Cameron neuf + 3 log. Px : 990 F, vds carte sound baster : 990 F, PC 286 HD, 80 Mo, VGA coul. : 9 900 F. **Joseph VELLA, C3 Les Pervenches, 13700 Marignane. Tél. : 42.31.33.46.**

Vds à club ou MIC Alice 32 K pour débuter en Basic, clavier et lect. de K7 (100 F sans lect., 300 F avec). **Yvan RIOCREUX, 121, av. Jean-Jaurès, 54500 Vandoeuvre.**

Vds PC 1512 CGA 2 lect. 5 1/4 + jx + util. + manuels. Px : 5 000 F (à déb.) uniq. sur Orléans. **Damien GANDOLFO, 2, rue de la Bécasse, 45100 Orléans. Tél. : 38.69.32.38.**

Stop ! Vds 11 jx PC 3 1/2 et 5 1/4 (Op. Stealth, Strider) de 105 à 225 F pce ou le tt : 1 300 F. **Erwan DELBARRE, 24, rue Pasteur, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : (16-1) 69.34.45.22.**

Vds PC/AT 286, 1 Mo, 10 MHz + lect. 5 1/4 et 3 1/2 + HD 20 Mo + écran EGA Ambre + souris, MS-DOS 3.3, le tt : 6 500 F. **David GRULOIS, 131, rue du Riez, 59242 Genech. Tél. : 20.84.63.57 (ap. 19 h).**

Vds AT 286, DD 40, SVGA 2 Mo RAM, 2 lect. 1,44 + 1,2 (ach. 11/90) + jx. Px : 10 000 F à déb. **Frédéric CHARRAS, 79, allée des Clématites, 94510 La Queue-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.76.93.97.**

Vds comp. PC 10 MHz, CGA coul., 2 FD, 5 1/4, DD 10 Mo, Horloge/calendrier. Px : 5 000 F. **Denis THIBAULT, 24, rue des Rocailles, 95000 Vaureal. Tél. : (16-1) 34.21.73.84.**

Vds jx PC 3 1/2 VGA Adlib : Ultima Six (150 F), Secret Missions (50 F), Wonderland (50 F), Thunderstrike (50 F). **Jean-Francis REGNAULT, 2, rue des Favorites, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.42.44.04.**

Vds IBM PS1 TBE, VGA coul. + 2 drives 3 1/2 et 5 1/4 + DD 30 Mo + bte ext. + cartes Adlib & joy. Px : 12 000 F. **Sébastien BUFFAULT, 18, rue Notre-Dame, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.89.82.75.**

Vds PC 1512, DD, mon. coul. + imp. DMP 3000 + jx et util. + souris + livres : 4 500 F à déb. **David RAKOTO, 8, rue du Président-Kennedy, 91440 Bures-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.07.05.59.**

IBM 8550 + DD 20 Mo + VGA c. + 2 x 3 1/2 + souris + 50 disks + encore. Px : 12 000 F. **Thomas SYLVESTRONE, 33, av. du Général-de-Gaulle, 91260 Juvisy-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.21.60.21.**

Vds jx orig. PC 5 1/4 : 150 F pce, 700 F le lot : Castles, BAT, Hard Nova, Blue Max, Eye of Beholder, Elite+, VGA Sound B. **Stéphane MAUREL, 5, rue Lestang, 31100 Toulouse. Tél. : 61.44.98.54.**

PC Tandy 1000HX 3 1/2-5 1/4, écran coul., 640 Ko, carte RS232C + divers jx : 4 500 F. **François PICARD-JEAN, 8, rue de Corse, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.79.38.54.**

Vds AT 286 VGA, 2 Mo + 2 lect. + DD 40 Mo + souris + moni. 1024X768 + nbx logs., ss gar. : 8 500 F. **Franck CARROUGET, 7, rue Berthelot, 94370 Noiseau. Tél. : (16-1) 45.90.55.29.**

Vds PC-AT 386 SX, 16/20 MHz neuf (février 91), HD 40 Mo, 2 drives : 5 1/4 HD + 3 1/2 HD, mon. SVGA coul. : 13 000 F. **Raphaël GOMMEAUX, 95, rue Principale, 62560 Merck-Saint-Lievin. Tél. : 21.95.96.20.**

Vds PC Sanyo 2 lect., 5 1/4, 512 Ko + doc + log. Multiplan + Easy Writer, écran mono. graphique : 2 000 F. **Bruno BOURSIER, 3, square du Clos de la Grange, 78117 Châteaufort. Tél. : (16-1) 39.56.49.03.**

Vds PC 386DX25, 2 Mo, DD 80 Mo, 2 lect. 1.2 et 1.44 VGA, 512, Multiscan Sony, souris, DR DOS 5.0, Windows, Word, jx : 15 900 F. **Jean-Jacques CONNANGLE, 7, impasse de la Theve, 60560 Orry-la-Ville. Tél. : 44.60.63.21.**

PC : vds jx orig. : LHX, 688 sub, Populous, Battle of Britain, Jetfighter 2. Px à déb. Ech. jx. **Bernard HAULOTTE, rue du Ruisseau 18, 1340 Ottignies, Belgique.**

Vds jx orig. PC : 5 1/4 Rorkes, Drift, Getysburg : 120 F l'un. 3 1/2 : Kick Off 2, Silent Serv. 2, Batle of Brit : 130 F l'un. **Jean DUVAUX, 96, rue Julien-Feuvrier, 39100 Dole. Tél. : 84.82.00.68.**

Vds PC 386/33 VGA + DD 40 Mo + lect. 5 1/4 et 3 1/2 + imp. LC 10 c. + souris + joy + lag. (WC1, WC2, DOS 4) + jx : 10 000 F. **Nicolas DEROIDE, 35, rue Etienne-Marcel, 75001 Paris. Tél. : (16-1) 42.36.45.84.**

Vds PC-XT 8088, 512 Ko RAM, 2 lect. : 5 1/4, 360 Ko, DD 40 Mo, écran CGA mono. Px : 2 490 F. **Stéphane MENOZZI, 4, rue du 8-Mai-1945, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 30.76.04.74.**

Vds portable PC-AT 386SX, HD 40 Mo, 1 Mo de RAM, écran VGA, batterie DOS 3.3, nbx log. : Lotus 1, 2, 3. Px : 18 000 F. **Claude LIROT, 2 bis, rue du Réveillon, 91800 Brunox. Tél. : (16-1) 60.47.40.21 (répondeur).**

Vds jx PC 3 1/2 King Quest, 5 FS4, Chuck Yeager Combat : 180 F. Ach. jx PC 3 1/2 orig. **Claude OLLIVIER, La grande Plaine, bât. A3, bld D, Les Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds PC AT 386 DX, 2 Mo, SVGA + souris blaster + HP + log. ss gar. : 2 000 F à déb. **Denis WELSCH, 25, rue des Ponts, 57890 Porcelette. Tél. : 87.82.21.72.**

Vds PC 80286 3 1/2 HD 1.44, DD 40 Mo, moni. VGA, Sony Trinitron, 1 Mo RAM. Px à déb., ch. contact PC 3 1/2. **David LEMAIRE, rue Pasteur, rés. Pasteur, Bât. 3, esc. 3, 93150 Le Blanc-Mesnil.**

Vds jx PC orig. 3 1/2 : LHX (200 F), Heart of China (200 F), Silent Service (200 F), Wing Com. 2 (200 F). **Alain BIERRY, 17, chemin Fried, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.84.87.22.**

IBM PS/2, AT 286, 1 Mo, DD 20 Mo, lect. 3 1/2, VGA coul., souris, DOS 3, impri. IBM 4201 proprinter. **Nicolas VEKEMANS, 36, av. de la Rostagne, 06600 Antibes. Tél. : 93.61.60.21.**

Vds Amstrad PC 1512, DD coul., TBE + joy + carte + manuel + jx + integral PC : 4 000 F à déb. **Etienne PERIAL, 10, square J.B.-Carpeau, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : (16-1) 60.28.28.43 (de 18 à 20 h).**

Vds Amstrad PC 1512 dble drive + 300 disks + carte joy + joy + 3 btes rgt, le tt : 3 000 F en TBE. **Stéphane NORMAND, 56, rue des Lilas, 91270 Vigneux-sur-Seine. Tél. : (16-1) 69.42.60.37.**

Vds PC AT VGA 286 + HD 40 Mo + 2 x 1.44 Mo + Soundblaster + LC10 coul. + mon. HRCD 14D : 12 000 F ou éch. ctre Néo + 7 jx. **Paul SOUKHAVONG, 7, chemin de la Planchette, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 47.06.82.11.**

Vds PC-AT, 12 MHz + LC 10 coul. + soundblaster + HD 30 Mo + RAM 1 Mo + nbx jx + VGA + moni. 14 pouces, HR : 12 000 F ! **Paul SOUKHAVONG, 7, chemin de la Planchette, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 47.06.82.11.**

Vds PC 2286 VGA coul. + 1 Mo, mém. vive + DD 40 Mo + 3 1/2 HD + 5 1/4 HD + Works + Windows + souris : 10 000 F à déb. **Laurent ZIMMERMANN, rte de Saint-Maurice, Château-Gaillard, 01500 Amberieu-en-Bugey. Tél. : 74.35.08.39.**

Vds PC AT 80286, 16 MHz, VGA coul., DD 40 Mo, 2 lect. HD. Px : 7 000 F. **Olivier GLORIEUX, 160, rue Pasteur, 59700 Marcq. Tél. : 20.06.33.32.**

Vds jx PC 3 1/2, Crime Wave + Tortues. **Frédéric MERCIER, rue de Rainneville, 80260 Coisy. Tél. : 22.93.05.65.**

Vds PC 1640 + EGA coul. + 640 Ko + 3 1/2 + 5 1/4 + HD 30 Mo + souris + tapis souris + log. intégrés : 7 000 F seulement ! **Marc FRATTI, 6, rue des Marguerites, 69680 Chassieu. Tél. : 78.90.61.75.**

Stop ! Vds PC 1640 SD, 20 Mo + souris + coul. EGA + imp. DMP 3250DI + lect. 5 1/4, 360 Ko + 50 jx : 8 500 F. **Philippe RIGOULOT. Tél. : 66.64.55.81 (H.-R.).**

Vds jx orig. PC ts formats : Gunship, SQ3, SQ4, Starvega, F19... Bas px. Jdre 1 tbre pour liste. Rép. ass. **Michel ROUGEMONT, 6, av. des Belges, 01000 Bourg-en-Bresse.**

Vds Chuck Yeagers, air Combat : 200 F pce et Mario Andretti : 90 F. Cher. Great Courts II, PC. **Alexis DE NERVAUX, 42, bld de la Tour Maubourg, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.05.16.64.**

Vds PC portable T3100E, 640 Ko, 80286, 12 MHz, DD 20 Mo, 3 1/2, écran Plasma, ext. clav. num., MS-DOS, sacoche : 12 000 F. **Thierry FAMECHON, 28, av. Hélène-Boucher, 60110 Meru.**

PC 2086XT + DD + lect. 5 1/4 + 3 1/2 + carte VGA + joy + souris + nbx jx orig. + écran coul. : 7 000 F. **Joannic VAYSSE, Cour Saint-Geoirs, 38590 Saint-Etienne-de-Saint-Geoirs. Tél. : 76.93.54.49.**

Vds impri. Olivetti DM 100 graphic comp. Epson IBM PC, TBE charg. feuille à feuille, état neuf : 900 F. **Etienne BAUR, 41, rue P.-Mendès-France, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 60.16.45.60.**

Vds PC AT 286, 4 Mo, DD 52 Mo, SVGA coul., 3,44 + 1,2 + souris + impr. Epson + scanner + joy. Val. : 17 000 F, cédé : 11 000 F. **Jélél LE COMTE, 21, rue paul-Eluard, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.30.26.26.**

Orig. PC 5 1/4 : 3D construction kit, Wing Commander, Sim City Pata (futur), Populous, Bosse des Maths 4. **Joël CONNAULT, 4, route du Dellec, 29280 Plouzane (Brest). Tél. : 98.05.34.22.**

Vds jx PC 3 1/2, Elite+ : 100 F, Elvira : 100 F, Lord of Ring : 100 F, Space Quest IV : 150 F, Gunship 2 : 180 F. **Richard VINCONNEAU, 280, rte de Saint-Trojean, Boutiers, 16100 Cognac. Tél. : 45.35.21.75.**

Vds PC 286, 16 MHz, VGA coul. HR, DD 80 Mo + impri. + lect. 1,2 Mo + 200 disk + carte SB + souris : 9 900 F, ss gar. 2 ans. **Joseph VELLA, C3, Les Pervenches, 13700 Marignane. Tél. : 42.31.33.46.**

Vds PC 1512 complet, DD coul., souris, nbx util. + jx. Px : 3 200 F. **Gilles FROISSART, 4, allée L.-Daubenton, 94420 Le Plessis Trevise. Tél. : (16-1) 45.94.50.58.**

Vds PC AT 386SX, 16 MHz, 1 Mo + DD 40 Mo + lect. 3 1/2 et 5 1/4 HD + écran SVGA + souris + MS-DOS 4, ss gar. : 9 900 F. **Laurent SCHREINER, 9, rue des Roses, 77178 Saint-Pathus. Tél. : (16-1) 60.01.42.06.**

PC Amstrad 2086, 40 K RAM + écran VGA, hte résol. + coul. + imp. Espon LX800, 3 1/2, 30 MBH, DD, souris. Px : 8 000 F. **Renaud LE GALL-KRAUS, 91, rue Truffaut, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.26.22.93.**

Vds 2 lect. 5 1/4 int. pour PC, TBE : 250 F (pce). **Pierre MARTINA, 28, av. Bellevue, Villepinte. Tél. : 43.85.20.87.**

Vds PC 1512 CGA, dble lect. + souris. Px : 4 500 F. **Vincent GENTIL, 18, rue du Pavé, Pontlevoy, 41400 Montrichard. Tél. : 54.32.53.25.**

Vds PC 286 + 640 Ko + écran Hercule + DD 20 Mo + lect. 3 1/2, 1,4 Mo + btier mini-tour : 7 000 F (indiquer n° tél.). **Alban MINASSIAN, 84, rue Auguste-Kervern, 29000 Brest.**

Vds jx orig. pour PC 3 1/2 ou 5 1/4, Wing Commander, Nobunagas Ambition, Eye of Beholder, Silent Service II, etc. : 150 F pce. **Emmanuel VINCENT, 4, rue d'Aligre, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 40.04.99.79.**

Vds jx orig. pour IBM SQ3, Manhunteri 2, KQ 3,4, LHX, F19, Iceman, Thexder 2, Iceman. Px à déb. **Xavier CHAUVELON, 2, chemin de la Madeleine, 77930 Perthes-en-Gâtinais. Tél. : (16-1) 60.66.04.73.**

PC : Vds carte 286-16 + copro : 1 200 F, vds jx : Wing Com-2 : 200 F, vds Victor V386PX 4 Mo, VGA portatigs : 14 000 F. **Laurent ASSALI, 12, rue de la Botte, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.34.37.**

Vds PC 1512 + moni. coul. + souris + Eé lect., état impec., jamais servi : 4 500 F. **Sylvie DORAT, 28, rue du Capitaine-Ferber, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 48.89.82.22.**

Vds IBM PS/2 80286, 10 MHz, DD 20 Mo, lect. 3 1/2 (1,44 Mo), VGA coul., 1 Mo RAM, Sound Blaster + logs. **Johann, Paris. Tél. : (16-1) 48.39.36.06.**

Vds PC 1512 dble drive 5 1/4 coul., carte joyr + joy + impri. DMP 3250DI + nbx jx orig. Px : 6 000 F. **Stephan BONNETIER, 8, rue de Fleure, 57740 Longeville-les-Saint-Avold. Tél. : 87.91.12.74.**

Vds PC-AT 80286, 12 MHz, DD 20 Mo, écran VGA coul., lect. HD, Adlib, nbx log., RAM 640 Ko : 10 000 F. **Pierre ROUX, 3, allée J.-B.-Olive, 13470 Carnoux-en-Provence. Tél. : 42.84.40.67.**

Vds PC Tandy 1000 ex + 2 lect. D7 5 1/4 et 3 1/2 + 15 jx + joys + log. : 3 500 F. **Arnaud CORAZZOLA, 65, rue Joseph-Bertoin, 38600 Fontaine. Tél. : 76.26.46.82 (ap. 17 h).**

Vds PC 2086 : lect. 3 1/2 et 5 1/4, clavier, souris, écran VGA, joys, DOS + 1 jeu : Px : 4 500 F. **Bastien GRIFFOUL, Ecoles, 11200 Saint-andré-de-Roquelongue. Tél. : 68.45.14.58.**

Vds PC 286 VGA coul. 1 Mo RAM, 40 Mo, DD, 1 lect. 3 1/2, 1,44 Mo, carte joys, nbx util. (Win 3), nbx jx : 11 000 F. **Pierre HARAMBILLET, 28, allée de Misson, 64200 Biarritz. Tél. : 59.23.73.75.**

Vds PC 386, 16 MHz, VGA coul. RAM : 3 Mo + DD 40 Mo + 3 1/2 1,44 + 5 1/4 1,2 + souris + log. Px : 12 000 F. **Rodolphe DELEVACQ, 34, rue Raspail, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.72.86.72.**

Vds PC 1512 CGA mono, SD, avec + de 100 disks : 2 800 F à déb. Clavier CPC 464 + log. : 400 F, DMP 2160 : 900 F. **Stéphane CHAMBRAGNE, La Gonterie Boulouneix, 24310 Brantome. Tél. : 53.05.78.43.**

Vds PC 2086, VGA 256 c., DD 32 Mo, clavier 102 t., lect. 3 1/2, souris, 640 Ko, nbx log., TBE : 8 000 F. **Matthieu LEROY, 4, rue Joseph-Granier, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.51.61.54.**

Urgent ! Vds PC AT286, 12 MHz, VGA 256 coul. + sound blaster, DD 40 Mo, joys, jx, le tt ss gar. **Sébastien CHORAIN, 13, rue de la Croix-Faubin, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.79.88.49.**

Lect. 3 1/2 haute densité (1,44 Mo) pour PC, neuf, grande marque jap. Px : 400 F. **Khoi HUYNH-DINH, 6, rue des nénuphars, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.50.34.26.**

IBM PC 8530, lect. 3 1/2, disque 20 Mo avec écran VGA coul. et carte joys ou éch. Atari Mega ST. **Christian CHIRENT, 3, rue de la Citadelle, 94230 Cachan. Tél. : (16-1) 45.47.23.74.**

PC ts formats cher. contacts pr éch. sur 75 et 92. Déb. bienvenus. Rép. ass. **Julie FONDERE, 27, rue d'Arménie, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 47.36.39.31.**

IBM PS/2 8555SX (386 SX) + copro 80387 + 2 Mo RAM + 8515 (SVGA) + DD 60 Mo + lect. 1,44 Mo + souris, nf, ss gar. : 20 000 F. **Gérald PETITEVILLE, Les Caniers, 4 tr.**

Colas Breugnon, 13830 Roquefort-la-Bédoule. Tél. : 42.73.13.45.

Vds orig. PC 3 1/2 : Planète Aventure : 190 F, Jetfighter II : 190 F, Heart of China : 190 F. **Philippe CHOPIN, 127, bld PEREIRE, 75017 Paris.**

Vds Amstrad PC 1640 HD 30 + écran EGA + lect. 5 1/4 + nbx log. (jx et util.). Px : 7 500 F. **Gilles GRANIER, 105, ch. des Mourets, 13013 Marseille. Tél. : 91.68.38.05.**

PC 1512 coul. + jx + orig. : 3 500 F à déb. **Anne-Lise CARBONEL, 5, val de Bièvre, 78530 Buc. Tél. : (16-1) 39.56.58.20.**

Vds pour PC carte mère 286, 16 MHz, 1 Mo + carte VGA coul., le tt : 1 500 F. **Karim AISSAOUI, 71, rue des Raguidelles, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 45.06.31.60.**

Vds jx PC : Space quest 4, VGA : 270 F, Op. Stealth, VGA : 270 F, Monkey Island : 180 F en 5 1/4, port compris. **Audrey IMBACH, Le Sous-Bois n° 8, chemin du Jas de Rhôdes, 13170 La Gavotte. Tél. : 91.65.01.58.**

Vds jx PC orig. + bte et not. : Power Crash (compilation), Ultimag et Moonwalker : 150 F le jeu. **Jean-Pierre LOI, 28, rue Grimaux, 17300 Rochefort. Tél. : 46.87.25.09.**

Vds PC 1512, DD 30 Mo, 640 Ko, écr. mono + jx, TBE : 4 000 F. **Alain BUREL, 15, cité Pen Cra, 22740 Lezardrieux. Tél. : 96.20.16.76.**

PC vds jx orig. ts form., Kick Off 2, Die Hard Ulti. 6, etc. Liste sur demande. Vds PC 640 HD30 DD 5,25, EGA car. **CAMPUZAN, 691, rue du Docteur-Marcel, 80500 Montdidier.**

Vds PC 1512 CGA coul. 2 x 5 1/4, nbx jx et util. + joys. Px : 4 500 F. **Bernard BUC, 1, allée du Forez, 31300 Toulouse. Tél. : 61.42.33.30.**

PC Victor VPC2, DD 20 Mo, lect. 5 1/4, manuel, log. div., TBE : 4 500 F, impri. Citizen 120D peu servi, TBE : 750 F. **Françoise CANUEL, 2, rue de l'Alma, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.89.56.92.**

THOMSON

Vds TO7-70 + LEP + 15 jx orig. + color paint : 700 F à déb. ou éch. ctre 2 jx Amiga. **Sylvain BETHUNE, route de Cambrai, 59258 Crevecoeur-sur-Escaut. Tél. : 27.78.98.75.**

Vds TO9 + Complet (mon. coul. + impri. + c. opt. + joy + souris + modem) + 40 log. + colorpaint, TBE : 3 000 F à déb. **Loïc DUNAND, 1, Grande Rue, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél. : (16-1) 39.18.18.60.**

Vds TO8D + moni. coul. + impr. + opt. + T. de texte + 1 joys + 15 jx orig. : 3 000 F. **Laurent EMERAND, 3, rue Jean-Mermoz, 94430 Chennevières-S/Marne. Tél. : (16-1) 45.76.89.02.**

Vds moni. Thomson hte définit. coul. RVB, prise périt : 1 500 F + lect. cass. : 150 F, ext. Mo/TO : 100 F. **Brunel BAYBAUD, La Plante aux Flamands, bt. B3, 95350 Saint-Brice-s-Forêt. Tél. : (16-1) 39.90.63.71.**

Vds TO7 – 70 complet. Lect. K7 + C. Opt. + jx + colo Paint + Basic (6 disc) + manuels sur 74. Cédé : 1 900 F. **Jean-françois RICHARD, Route Nationale, 74370 Pringy. Tél. : 50.27.28.23.**

Vds Plan permettant de connecter votre ancienne man. Thomson sur Micro norme ST Amiga Sup. simple : 35 F. **David CAZENOVE, 33, rue Jean-Jaurès, 38170 Seyssinet. Tél. : 76.21.27.40.**

Vds moni. coul. Thomson + prise Péritel : 1 800 F. **Olivier EYNAUD DE FAY, 3, rue Emile-Duployé, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.54.41.43.**

Vds TO8D C. opt. + man. + souris + jx : 1 200 F à déb. Urgent. **Denis LIOREY, 18, rue Auguste-Conte, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 47.36.52.85 (ap. 18 h).**

Vds TO9 état neuf mon. coul. + 6 jx + joys + manuel + classeur de basic + 10 D7 vierges : 4 900 F. **Stéphane CAILLOT, 19, rue Olympes de Gouges, Lardières, 60110 Meru. Tél. : 44.22.28.80.**

Vds Thomson, état neuf, moni. coul. : 200 F à déb. + Golden Axe : 130 F (5 1/4). **Frédéric BRUNEAU, 8, rue de la flèche, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 47.02.07.30.**

Vds impri. 80 col. + cordon Pr TO8 – TO9+ : 800 F. Vds jx sur D7 : 20 F l'un. **David FRSNEAU, 20, rue des Granges, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.57.98.38 ;**

Vds MO6 Thomson neuf jamais servi + 40 jx + doc + C. optiq. + prise péritel, sacrifié : 1 200 F. **Sébastien BLAZY, Montée de Leyrieux, 69970 Chaponnay. Tél. : 78.96.96.22.**

Vds jx pour TO8D de 50 à 150 F (Mission, Quad, super Ski, F15, Maxibourse, 500c, MGT, Ranger 3). **Xavier PANCHEVRE, Les Mauvrets, Brains-sur-L'Authion, 49800 Trelaze. Tél. : (16-1) 41.80.40.55 (ap. 18 h 30).**

Vds TO7 en état de marche : 200 F CM Liv. Forth Manuel + logo des Ailes pour l'Esprit : 50 F max. **Pierre. Tél. : (16-1) 46.22.07.22.**

Vds TO8D + moni. + 6 jx (Turbo Cup, Bivouac, Super Tennis) : 1 250 F à déb. **Nicolas LECLERCQ, 2, allée des Nymphéas, 95800 Cergy-le-Haut. Tél. : (16-1) 30.31.38.46.**

Vds TO8 lect. disk + 100 jx et log. (avec doc.) + écran coul. + 2 joys. + cray. opt. + cordon impri. : 3 200 F. **Michaël DAVITIAN, 10 d, rue Albert-Molinier, 95410 Groslay. Tél. : (16-1) 39.84.07.53.**

Vds impri. Thomson PR90 – 600, 80 col., 9 aiguilles. TBE. Px : 950 F (emb. d'orig.). **Gérard-Olivier BERGERET, 10, rue du Stade, 10280 Fontaine-les-Grès. Tél. : 25.70.24.67.**

Vds TO9 + magnetophone + nbx jx + livre 1 800 F. **Christophe LAPEYRE, 26, rue de Plaisance, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.99.88.79.**

Vds TO8 lect. Disk 3 1/2 + livres état neuf + joys : 2 500 F à déb. **Sébastien MAINNEMATE, 12, av. Victor-Hugo, 60110 Méru. Tél. : 44.52.10.27.**

Vds TO9D + jx TBE. Prise joys. à remplacer. 1 200 F à déb. **Benoit HEIB, av. du Causse, 47500 Montayral. Tél. : 53.40.88.00.**

Vds MO5 + C. opt. + 3 man. + 7 livres sur MO5 + 21 jx, val. : 4 500 F. px : 700 F. **Laurent DELIENNE, 13, rue Collet, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 60.10.12.60.**

Vds MO6 TBE + lect. disk + manuels + man. + c. op. + 60 jx. Le tt : 1 900 F (+ péritel). **Philippe ROYER, 4, rue des Trembles, 38280 Villette-d'Anthon. Tél. : 78.31.26.73.**

Toshiba portable 512 Ko neuf : 3 500 F. Moni. VGA. Pro, n. et b., 12 -, Pivot, écran plat + housse, ss gar. : 800 F. **Daniel LEROY, 24380 Lacropte par Vergt, Dordogne. Tél. : 53.06.76.46.**

CONSOLES

Vds Cons. Megadrive + 5 jx (Sonic + Strider + Shinobi + Monaco + Alt. Beast) V.F. TBE : 2 500 F. **Pascal BAGOT, résidence la Grille Royale, 78600 Le Mesnil-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.12.06.12.**

Vds CPC 6128 mono. : 2 000 F + 1 man. + 1 nbx jx + manuel + boîte à disquette. Urgent. **Jérôme ROINEAU, 18, rue Malplaquet, 59300 Valenciennes-Nord. Tél. : 27.46.46.46.**

Vds Atari 520 STE (gar. 5 mois) + souris + tapis + revues + péri. + 20 jx + util. : 2 300 F. **Jacky MICHAUD, 23, rue Louise-Weiss, 78700 Conflans-Saint-Honorine. Tél. : (16-1) 39.19.59.89.**

Vds CPC 6128, 1 joys, 160 jx (After Burner, Wboy, Rick D., Synthé, D.Base 2, Multiplan) val. : 5 100 F vendu : 1 700 F. **Cédric GALLET, 14, rue Vendôme, 78200 Mantes-Laville. Tél. : (16-1) 34.77.64.37.**

Cds : Game Boy + Tetis + Mario + Tortues + B. Bunny + Duck Tales, val. : 1 750 F vendu : 900 F (à déb.) ! **Yanneric PULM, 13-16, domaine du Petit-Beauregard, 78170 La Celle Saint-Cloud.**

Vds NEC PC Engine + CD-Rom 2 + 19 jx dt 7 CD + joys Pro + Booster le tt : 4 500 F ou séparément. **Stéphane THOLLOT, 325, route de l'Empereur, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.90.93.**

Vds Mégadrive Jap. + 2 jx + 2 joys Poss. vte sép. **François FEDONI, 3, impasse Sesquez, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.90.53.45.**

Vds jx NEC : 180 – 200 F. Ch. A 500 + 1 souris + 1 joy. : - 2 000 F. Vds Sword of Vermillon : 250 F. **Ludovic PEPIN, 20, rue Emile-Zola, 59174 La Sentinelle. Tél. : 27.41.72.04.**

Vds jx sur Master System (nbx Hits : Ghouls ans Ghost, SMGP) : 250 F l'un ou px de gros. **Frédéric PONTAL, 13, rue Paul-Verlaine, 69200 Venissieux. Tél. : 78.00.74.20.**

Vds jx pour Sega 8 bits : 100 – 200 F. Ys., Spellcaster, Golvellius, etc. **Olivier BLUZAT, 28, rue des Petits-Chastelets, 94370 Suly-en-Brie. Tél. : (16-1) 49.82.53.52 (ap. 20 h 30).**

Vds Nec Supergrafx ss gar. (02/91) + 8 jx : Ghouls'n Ghosts, PC Kid, Aero Blaster, New Zealand : 2 400 F. **Marc FANDARD, 7, rue Marcel-Doret, 91430 Vauhallan. Tél. : (16-1) 69.41.03.43.**

Vds Nec PC Engine + 18 jx + Pack Batterie, le tt : 3 200 F. **Gwendal FEUILLET, 59, rue Saint-Antoine, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 48.44.80.50.**

Affaire ! vds Nintendo TBE Zapper, Robot, 11 jx + BCP Astuces + Magazines val. : 5 590 F ; Px : 2 500 F. **Alain ANTOINE, 10, rue Charles-Péguy, 77150 Lesigny. Tél. : (16-1) 60.02.23.52.**

Vds consoles K7 Nintendo à 200 F pce : dble Drible, Top Gun, Dble Dragon 2, Gooniees 2, Kung Fu, Bagou, Billy. **Mathias BELLANGER, 11, rue des Orfèvres, 75001 Paris. Tél. : (16-1) 40.26.66.33.**

Vds Sega MS + 3 joys + 17 jx (Castle of Illusion, dble Dragon) Val. : 6 000 F. Px : 2 500 F. **Matthieu BERMOND, 14, rue des Augustins, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.66.38.94.**

Vds jx Sega 8 bits : Rocky : 139 F, American Pro Foot : 150 F, Choplifter : 100 **et R-Type : 175 F. Tél. : Alexandre ANGUETIL, 1, chemin du Golf, 78590 Noisy-le-Roi. (16-1) 34.62.19.08.**

Vds Lynx + Gauntlet (TBE 07/91) : 800 F ou éch. ctre autre Console + 1 jeu mini. **Laurent SZTUREMSKI, 548, rue de la Chapelle, 59182 Montigny-en-Ostrevent. Tél. : 27.91.44.13.**

Vds Sega 8 bits + 3 jx (dble Dragon, Galaxy, Force Altered. Beast, Miracle, Warriors) px : 700 F. **Benoit NURY, Pont Saint-Esprit, 30130 Lot-Les-Olivettes. Tél. : 66.39.34.64.**

Vds Sega Megadrive jap. + 2 jx (Mickey, IGhostbosters) état neuf : 1 000 F. **Nicolas GIRAUDEAU, 52, rue de Flandres, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.36.18.78.**

2 pour 1 : Vds sur NEC : Blodia : 160 F, Sokoban World : 130 F ou les 2 : 250 F ou éch. ctre autre jeu ; pas sér. s'abst. **Frédéric MARCHAND, 2, rue Abbé-Taignon, 30220 Aigues-Mortes. Tél. : 66.53.91.91.**

Vds Microsoft Excel. 2.10 complet + souris + doc Windows : 1 900 F. Vds 2 cons. VCS 2600 + 60 jx : 150 F. **Nicolas MEZRED, 93, rue de la Jonquière, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.26.34.55.**

Vds Nintendo 8 bits + 2 man. + 1 jeu (Hogan's Alley) + Zapper, le tt : 700 F (déc. 90, neuve ! TBE). **Alexandre IZEZ, 11, rue des Gatines, 85100 Les Sables-d'Olonnes. Tél. : 51.96.91.51.**

Vds Sega 8 bits + 3 jx (Tennis Ace, Rocky, Ghosbuster, sant.) avec lunettes 4D : 400 F. **Thomas FANON, La perrière et Veillard Madame Fanon, 38530 Pontcharra. Tél. : 76.71.98.62.**

Vds Coregraphx + 3 jx + 1 joypad (Etat neuf ss gar.) le tt 950 F. **Nicolas CARLOT, 31, av. J.-J. Rousseau, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.83.89.00.**

Vds jx NEC : Devil Crash : 200 F ; F1 Triple Battle : 230 F, Blodia : 90 F + jx Megard. Jap. Gholsghost : 240 F, D.F ? Boy. **Régis FAVAREL, Le Fraysse-Bas, 82200 Moissac. Tél. : 63.04.99.50.**

Vds NES + 2 jx (Airnolf, Castlevania) : 500 F Total Recall (pour NES Americaine) : 100 F le tt TBE. **Romain GAVRAS, 244, rue St-Jacques, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 46.33.00.06.**

Vds Sega 8 bits + 5 jx (Shinobi), Time Soldiers, Thunder Blade) : 1 300 F à déb. Amstrad coul. + jx : 1 300 F. **Stéphane MEDINA, 9, allée des Canelias, 69150 Decines. Tél. : 78.49.80.66.**

Vds jx NES (Robowarrior, Tortues, Kidicarus, Metal Gear, Wrestling, Dragon Ball, Dble Dragon 2) 250 F pce. **Rémi DUBOIS, 9, rue de Paris, 95380 Louvres. Tél. : (16-1) 34.72.69.91.**

Vds Megaman 3 : 500 F + Compile de 16 jx sur Nintendo : 1 000 F. **Cuip GREGORY, 34, rue des Abondances. Tél. : (16-1) 49.09.03.20.**

Vds Sega + 1 control Stick + 1 man. + 16 jx : Rastan, Psychofox, Captain Sylver, Dble Dragon etc. : 2 000 F. **Frédéric AFONSORGI, 3, allée des Narcisses, 78390 Maurepas. Tél. : (16-1) 30.69.92.13 (ap. 18 h).**

Vds jx sur Gameboy : R-Type, Superstars Wrestling. **Ashraf TARIQ, 30, rue Delambre, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.40.71.**

Vds Core Graphx très peu servie + 3 jx : Rastain Saga, PC Kid, Warehouse City px : 1 000 F. **Jean-Olivier OUSSET. Tél. : 61.21.95.34.**

Qui n'a pas sa Nintendo, Qui ? Vds NES + 6 jx (T.A.F. II, Top Gun, etc...) No Arnac. **Cyril DHIFALLAH, 19, impasse d'Aulas, 30133 Les angles. Tél. : 90.25.64.18.**

Vds NES (mai 91) + 3 jx (Snake, Zelda, Trojan) : 800 F. Vds Game Boy + 6 jx (Duck Tales) + transport : 1 000 F. **Damien GEVAUDAN, 1295, av. Duc de Lorge, 33127 Saint-Jean-d'Illac. Tél. : 56.21.61.72.**

Vds Super Mario 2 sur Nintendo : 200 F. **Jérôme CANCET, 43, rue Saint-Lazare, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : (16-1) 34.69.25.70.**

Vds Gameboy + Bte Rang. + 5 jx exc. état le tt : 1 000 F. **LE DU Jean-Charles, 4, rue Jules-Guesde, 92300 Levallois. Tél. : (16-1) 47.30.41.39.**

Vds Game Boy + 10 jx ou éch. Vds Lynx + jx de même px (px du Game Boy : 2 000 F) Urgent ! **Alexis EDME, 15, rue Louis-Mann, 52000 Chaumont. Tél. : 25.32.51.16.**

Vds 2 jx sur Game Boy et Castle Vania de 150 F à 200 F et Gameboy à 450 F le tt à 2 500 F. **Olivier GIOPPI, Chemin des Longues Raies, 78860 Saint-Nom-la-Bretèche. Tél. : (16-1) 34.62.63.58.**

Vds jx pr Sega MS Alter. Beast (220) dble Dragon (200) px à déb. Thunderblade (220). **Fatah CHIROUF, 16, les Fauvettes, 51340 Pargny-sur-Saulx. Tél. : 26.73.17.96.**

Vds ou éch. jx NEC : USA. Pro Basket Winning Shot, Dragon Sprit, Tennis, Foot-etc. (Px : 200 F, 250 F, 300 F). **Xavier ISSERT, Brancas-Cazilhac, 34190 Ganges. Tél. : 67.73.67.32.**

Vds Coregrafx + 5 jx (Ninja Spirit, Super Star, etc.). Console : 500 F, jeu : 200 F. Vds 2 films NTSC : 80 F un. **Hervé SIVIGNON, 198, rue Berthelot, 69400 Villefranche-S/S. Tél. : 74.68.48.30.**

Vds Nintendo + 10 jx + 2 man. TBE, Prise Péri, Px : 2300 F, val. : 4 000 F. **Daniel IANNIZZI, 5, rue Eugène-Berthoud, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.12.69.07.**

Pour NES vds Super K7 (31 jx) au super px de 650 F à déb. **Stéphane BOUVIER, Le Mas-des-Grailles, 04230 Gruis. Tél. : 92.77.04.83.**

Vds Nintendo + 2 man. + jx : Ikari Warriors, Snake, Rattle N. Roll et Tennis le tt : 500 F. **Charles LENOGUE, 68, rue du 8-mai-1945, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.23.51.99.**

Vds jx NEC (de 150 à 200 F). Vds Game-Boy (neuf + 2 jx : 450 F. **Jean-Christophe RAVIER, 14, rue Verlaine, 78960 Voisins le Bx. Tél. : (16-1) 30.43.77.22.**

Vds Sega 8 bits + 3 man. + rapid Fire + Light Phaser + 10 jx (R-Type, Shinobi, WB3) + Btes et doc. : 1 800 F. **Dominique SALDUCCI, Rce Sampiero 2, rte Isolella, 20166 Porticcio. Tél. : 95.25.43.02.**

Vds jx Super Famicom : Gradius 3 : 300 F, Sd Great Battle : 300 F, Darius Twin : 450 F, Final Fight : 500 F Goemon Fight : 550 F. **Sylvain GUEGO, 2, allée de Planton, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58.46.44.81.**

Vds Sega 8 bits + 7 jx (Wboy 3, S Monaco GP, Ultima 4) Val. : 2 300 F. Px : 1 600 F. TBE. **Thomas AUROUX, 19, rue du Jarez, 42400 Saint-Chamond. Tél. : 77.22.66.77.**

Vds Gameboy + 2tui + Sacoche + Gamelight, 8 jx (contra, Gargoyl'sQuest, Buraïfighteur, Supermario. Px : 1 250 F. **Adil TIZBIBIT, 22, Square des Saisons la Défense 1, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 49.00.19.23.**

Vds Coregrafx + jx le tt ou sép. **Frédéric LAMETTE, 228, rue de Courcelles, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.88.92**

Vds Game Gear + GP et Mickey. Px : - 1 000 F dans le 59. **Gabriel MIRLAND, 15, rue des Fosillés, Marly. Tél. : 27.33.66.72 (ap. 19 h).**

Vds sur Coregaf, Legend of Hero Tonna : 200 F et Tock On : 120 F (les 2 : 300 F) ou éch. ctre Shinobi. **Johan REMY, 348, chemin des Jonquilles, Bt Frais-Vallon, 13013 Marseille. Tél. : 91.06.62.17.**

Vds NES + NES advantage Phaser + 7 jx (Mario 1 et 2, Blonic Commando etc.) TBE : 2 500 F à débattre. **Frédéric HERBIN, 25, rue de la Challe Orange, 95610 Eragny-S/Oise. Tél. : (16-1) 30.37.51.89.**

Urgent vds Sega 8 bits + 1 control Stick + 6 jx (Thunder Blade, RC Grand Prix, etc.) Px : 1 150 F. **Alban GOUEREC, 8, rue Corot Chilly-Mazarin. Tél. : 64.48.41.54.**

Vds Sega 8 bits + 3 man. : 1 200 F (1 Quick Joy) + 6 jx (W. Boy ; C. Games ; Rastan ; Thunder Blade ; A. Beast). **Guillaume KOP, 7, rue Aristide-Briand, 95130 Le Plessis-Bouchard. Tél. : (16-1) 34.13.05.81.**

Vds Super Grafx ss gar. + 5 jx (Gon's and Gost Shinobi) man. état neuf px : 1 990 F. **THomas FROIMOVICI, 5, rue Thouin, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.54.32.61.**

Vds jx Nintendo (11 World Cup Silent Service Punch-Out), NES Advantage et Console. Très bon px. **Renaud HORN, Les Landes Sourcieux, Les Nines, 69210 L'Arbresle. Tél. : 74.70.48.56.**

Vds Gameboy + écout. Sterfos + câbles + 3 jx (Tetris, Tortues, Eargoyle's Quest) TBE. **Yann KERIGNARD, 3, cours de Lisbonne, 35200 Rennes. Tél. : 99.59.11.69 (ap. 17 h).**

Vds Coregrafx + 12 jx (Legedary Axe, Out-Run) + 1 man. TBE. embal. : 2 500 F ou éch. ctre Amiga. **David GIANONATTI, Parc de la Nove, bât. F2, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 43.83.61.95.**

Vds Gamegear Sega + 1 jeu état neuf val. : 1 200 F, cédé : 400 F. **Frédéric VAN DI NGUYEN, 3, rue Saint-Exupéry, 81370 Saint-Sulpice. Tél. : 63.41.87.25.**

Vds Sega MS + Pist. + control Stick + 3 jx : Hang On ; Safari Hunt ; Thunder Blade. Px : 390 F. **Sébastien PUDDINU, 17 c, av. Pasteur, 13007 Marseille. Tél. : 91.31.57.06.**

Vds PC Engine 6 jx Popoulous : Alice, Super Star, Soldier, Image Fight Barumba Chase HQ le tt : 1 700 F. **Jérôme HENIQUE, 39, rue Jean-Dabadie, 31600 Muret. Tél. : 61.51.34.17.**

Vds Lynx neuve + 2 jx (C. Games + Elect.) : 800 F + NES + 8 jx : 1 200 F ou éch. les 2 ctre A500. **Thibault VIGORIE, 18, impasse d'Alsace, 64000 Pau. Tél. : 59.30.38.97.**

Vds SEGA 8 bits + jx (Mickey, Alex Kid, Indy, Moonwalker) val. : 1 720 F. Px : 900 F à déb. TBE. **Denis GARANDEL, 17, rue du Plessis, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 30.40.75.50.**

Vds Games Boy + 2 jx (Tetris Revenge Off the Gator) px : 500 F. TBE. **Pierre LOLIVIER, 9, rue de Rouen, 61230 Grace. Tél. : 33.35.53.18.**

Vds cartouches Nintendo à 250°lF et 290 F pce. **Guillaume GOURLAOUEN, 61, rue du Marcaulti, 78920 Ecquevilly. Tél. : (16-1) 34.75.51.15.**

Vds SEGA 8 bits + 4 hits (Shinobi, Rastan, Wonderl. Psycofox) cédé : 1 300 F ou éch. ctre Mega + jx. **Olivier DENRY, Marbois Contrazy, 09230 Sainte-Croix Volvestre. Tél. : 61.66.34.96.**

Vds Gameboy + 8 jx (Marioland, Dble Dragon, Radar Mis-

sion) + Gamelight + Câble le tt val. : 2 500 F, px : 1 600 F. **Nicolas DECROIX, 39, av. des Pommiers, 91420 Morangis. Tél. : (16-1) 69.09.40.92.**

Vds NES + 16 jx (TBE) ou jx sép. de 250 F à 300 F. Le tt 3 300 F. **David GUSTAVE, 23 bis, rue Guy-Pépin, 27300 Bernay. Tél. : 32.46.10.03 (le W.E.).**

Vds MSX1 Canon V20 + 8 jx cart. + 7 jx, K7 + câble Magneto + revues le tt : 1 500 F. **Patrick HERNANDEZ, 47, Domaine des Moulières, 83160 La Valette-du-Var. Tél. : 94.21.78.80.**

Vds Lynx + Gauntlet + California + Adapt. + câble le tt : 800 F. **Gilles CLAVEL, 55, rue de Malaz, 74600 Seynod. Tél. : 50.51.62.90 (entre 19 et 22 h).**

Vds Nintendo + 2 man. + 2 man. Arcade + 11 jx (Batman, Dble Dragon 2, Zelda 1 et 2, Mario 1 et 2, Tortues) Px : 1 790 F. **Stéphane LE BOUDER, 77, chemin des Bretoux, 95320 Saint-Leu-la-Forêt. Tél. : (16-1) 39.60.02.03.**

Vds Sega 16 bits + Last Battle + Eswat + Golden Axe + 2 Pads (1 Pro 2) + câble Hifi : 1 500 F. **Christian FAUCHET, 5, av. Affre, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.02.50 (ap. 19 h).**

Vds pour Nintendo Batman + Section : 350 F et Megaman + Dragonball : 350 F en Sarthe uniq. **Fabien BELLAIRD, Le Biard, 72120 Saint-Calais. Tél. : 43.35.26.51.**

Vds Console GSX 400 Amstrad 2 K7 : 500 F Game Boy, 9 K7 + Divers : 1 000 F. **Sylvain BELLANCOURT, 94, av. de Verdun, 9330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.89.57.**

Vds NES Americain + jx (dont inédits !) + péritel et trans. Px : 2 500 F port compris. **Micke SALEM, 116, rue de la Faisanderie, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.04.17.64.**

Vds Pack Megadrive jap. : DJ Boy + Thunderforce 2 : 300 F Heavy unit + Shadow Dancer : 400 F. **Sylvain BLANCHOT, Glux-en-Glenne, 58370 Villapourçon. Tél. : 86.78.63.55.**

Vds pour Game Boy 2 jx (Bublle Bobble + Robocop). Le tt : 300 F. **Christophe RIERA, chemin du Jeu-de-Mail, 1160 Peyriac. Tél. : 68.78.23.83.**

Vds Game Boy (fév. 90) TBE + 4 jx (Castelvania). **Ludovic AIRAUD, 611 av. Capitaine-Siry, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.89.72.85.**

Sega : vds à 50 % du px d'achat : 62 cart. + Cartes Mast. Systm. Liste ctre un tbre. (Super-px !). **Bernold BRUNO, 9, rue de l'Helvétie, 74100 Ambilly.**

Vds Sega m. S. + Phaser + lunettes 3D + 15 jx. TBE : 2 200 F. **Kévin VASSEURE, 8, rue Dupont-Chaumont, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.75.57.33 ou 60.46.48.97.**

Vds jx Megard : Mickey ; Eswat, Mistic Def ; Shadow Dan : 230 F pce ; Vds Budokan ; Saint Sword : 370 F pce. **Maxence GUESDON, 12, allée des Pins, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.13.65.**

Vds Sega + 15 jx + 3 man. + pist. le tt TBE px : 3 000 F. **Frantz CAHART, Kervreho, 56650 Inzinzac. Tél. : 97.33.16.37.**

Vds NES + 6 jx + 2 man. : 1 600 F (avec port). **Brice SIMONNET, 52120 Autreville-sur-la-Renne. Tél. : 25.03.45.50 ou 25.31.40.17.**

Vds Megadrive franç + 1 man. + 3 super jx (val. : 2 080 F) ou éch. ctre 8 jx NEC. F. offre. **Damien DURANTON, 21, av. de Tourville, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.53.09.38.**

Vds Megadrive (jap.) 3 man. (1 arcade) + 21 jx (valis 3, Monaco GP, Sonic, Boxe) val. : 9 500 F. Px : 7 000 F. **Jérôme BORDAS, 45, rue Maurice-COUTANT, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.70.34.54.**

Vds portable 640 K, (NEC V20 10 MHZ) CGA Retroecl. Lect. 720 K état neuf (garantie) val. : 10 000 F, px : 6 000 F. **Benoit DIARD, 14, allée des Grives, 78250 Meulan. Tél. : (16-1) 34.74.42.56.**

Urgent vds Megadrive franç. + Adapt. Jap. + 5 jx ss gar. : 1 650 F à déb. **Stéphane BOQUEL, 4, cité Marcel-Cachin, log. 333, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.32.90.59 (W.E.).**

Vds jx Nintendo Super Mario Bross Dragon Ball : 220 F pce + K7 de 31 jx (Import) : 550 F. **Patrick ALLANIC, 2, place de la Seine, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.95.31.08.**

Vds SEGA M.S. + 3 jx + pist. à 850 F à déb. Urgent. **Stéphane PAOLI, 6, allées des Flandres, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : (16-1) 34.53.00.47.**

Vds 2 jx Game Boy (Spiderman, Gargoyles's Quest : 150 F pce, 260 F les 2. **Bertrand EGRAZ, 01430 Lantenay. Tél. : 74.76.31.70 (h. r. soir).**

Ech. jx Megadrive ou vds pas chers, Aleste, Monaco, Catch, Sh. Dancer et plein d'autres. Vds NEC : 750 F GBoy. **Yves KNOCKAERT, 11, rue du Chateau, 62340 Guines. Tél. : 21.35.10.84 ou 21.35.27.71.**

Vds Gameboy exc. état + 4 jx (Tetris, dble Dragon, Mario) le tt : 1 100 F à déb. Très Urgent ! **David COHEN, 18, rue d'Alsace, Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.31.49.01.**

Vds Sega M.S. + 15 jx (sport, action) TBE pss. vte sép. **Vincent COCHET, 19, rue Profond, 33600 Pessac. Tél. : 56.07.37.02.**

Vds Mega + 5 jx + adapt. jx jap. + 2 man. Val. : 3 900 F cédé à 2 500 F. **Allan HOULES, Le Mas Avignonet, 38650 Sinard. Tél. : 76.34.14.54.**

Vds NES + 4 jx ; Dble Dragon 2, ; Solarjetman ; Blades of Steel ; Dragonball + 2 man. (val. : 2 200 F) cédé : 1 150 F. **Stéphane BORTOLINI, 10, lotissement Bellecôte, 69530 Brignais. Tél. : 72.31.65.39.**

Vds NES TBE peu servi + 3 jx (Link, Ghostn'Goblins, DDII) + 2 man. + joys, Ni5. Val. : 1 950 F. Px : 1 000 F. **Gilles OTTAVIANI, 11, rue de Savoir, 74160 Saint-Julien-en-Genevois. Tél. : 50.49.11.59.**

Vds jx Nintendo : Metroid, Fester's Quest, Section Z état neuf px : 200 F pce. **Nicolas JEGOUT, 39, rue Edmond-Meyer, 76620 Le Havre. Tél. : 35.51.20.27 (ap. 18 h).**

Attention vds Nintendo TBE (ach. début 91) + 1 jeu Castlevania : 600 F. C'est un cadeau ! **Maxime LICENZIATO, Le Touar, bt. B2, av. Pablo-Picasso, 83160 La Vallette-de-Var. Tél. : 94.23.56.26 (ap. 16 h).**

Vds Game Boy + 14 jx (Batman, Castlevania 1 et 2, Robocop, Tennis, Spiderman) : 1 600 F. **Vincent ARSIGNY, 3, rue des Pervenches, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (16-1) 46.60.49.98.**

Vds Console « Nintendo » + 5 jx (SMB, Soccer, Airwolf, Trojan, Duck Hunt) : 500 F. **Jean-Michel GANOBIS, 24, rue Fernand-Pelloutier, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.22.81.28.**

Vds Megadrive Fran ! + 2 jx XDR, Gouls'N Ghost, et ALtered Beast + adapt. cart. jap. : 1 500 F. **Mohamed Said BEN FRADJ, 12, rue du Dr.-Potain. Tél. : (16-1) 42.38.26.57.**

Vds Powermonger + Chamion of Kryn + Exe of The Beholder + Legend of Fairghail sur Amiga : 150 F pce. **Joël GEROLT, 6, place du Général Kienig, 67270 Hochfelden. Tél. : 88.91.50.36.**

Urgent ! vds Gameboy + Tetris + écout. stéré + câble « Link » : 490 F. **Loïc SAMSON, 12, rue Jules-Guesde. Tél. : 43.22.90.62.**

Vds CD Rom Nec + 6 CD : 3 200 F à déb, adapt. SGX/CD : 350 F, Correcteur coul. : 300 F, Vigilante : 200 F. **Igor POUILLON, 33, rue Gambetta, 51500 Rilly. Tél. : 26.03.47.46.**

Vds Cor + 2 jx : 1 000 F. Vds Supergrafx + 3 jx : 1 750 F. Vds Lynx + 5 jx neuf, et Gameboy + 4 jx neuf. **Adel. Tél. : 42.52.44.96.**

Vds NES 8 bits (1989) px à déb. + nbx jx. Très Urgent. **Romain BARETGE, 182, av. de Gairaut, 14, Parc Château-d'Azur, 06100 Nice. Tél. : 93.98.21.21.**

Vds ou éch. dx Sega ou Game Boy (Italia 90, Phantasy Star) px : 150 ou 200 F. **François BUTHIAU, 5, av. des Ternes, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.64.13.34.**

Vds Supergrafx + Qtupleur + 3 joys (avenue Pad 3) + Aldynes + Bloodia + Péritel. TBE : Px à déb. **Guillaume ALLAIRE, 1, rue des Bois, 95520 Osny. Tél. : (16-1) 30.32.29.17.**

Vds Sega + Pist. Lazer + 6 jx : After Burner Shinobi Monaco GP Choplifter : 1 500 F. **Arnaud IFERGANE, 67, rue de Clignancourt, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.64.42.62.**

Vds NES + 2 man. + 3 jx (Mario Bros 3) Vds Mickey sur Megadrive : 200 F. NES : 950 F. **Nicolas TEISSIE, Les Brugues, 81660 Payrin-Augmontel. Tél. : 63.61.25.19.**

Vds ou éch. Moonwalker sur Megadrive franç. px de 200 à 250 F à déb. **Gregory LOMPREZ, route du Vignoble, 24560 Issigneac. Tél. : 53.58.70.99.**

Vds Sega 8 bits + 9 jx + Speed King + Rapid Fire le tt en TBE : 2 000 F. **Cédric DE MARTORELL, Villa EDF, N° 3, route de Ponteau, 13117 Lavera. Tél. : 42.81.25.31.**

Vds NES + 10 jx (DD2, Batman) + 6 man. (Max, Adventage) val. : 6 000 F sacrifié à 3 500 F (état neuf). **Philippe CHRETIEN, 6, rue de la Chartreuse, 13004 Marseille. Tél. : 91.34.46.47.**

Urgent ! vds Megadrive jap. + 4 jx (Populous, Mickey, BasketBall, Super Monaco) + 1 Pad. Px : 1 900 F à déb. **Emmanuel GUEDJ, Grange de Vaivre, 39600 Arbois. Tél. : 84.73.80.80.**

Vds Nintendo + 8 jx (Greemlins 2, World Wrestlin 6, Zelda 2, Mario Bros 2) : 2 400 F. **Yannick BROCHARD, 6, place Olivier-Giran, 49100 Angers. Tél. : 41.60.12.78.**

Vds Supertamicom + 3 jx (Actraisers, Pilotwings, Big Run) : 3 100 F. **Denis KAN, 20, rue Saint-Maximin, 69003 Lyon.**

Vds cart. Megadrive pas chères et Megadrive en panne, urgent : 100 – 300 XI Minolta. **Pascal FOLQUER, 93, av. Emile-Zola, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.79.92.04.**

Vds Nintendo + joys NES Advantage + 5 jx (Megaman 2, Turtles, Bionic Commando) Px : 1 300 F. **Yann SEHULSKI, 75, av. du Pdt. Pompidou, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.49.06.09.**

Vds Gameboy + 5 jx (Mario, Gar. Quest, Boul, Dash, Tetris, Rescue Prin., Blobette) + Banane + Câble + écout. : 800 F (03/91). **Mari KIHIYAMA, 14 bis, rue de Milan, 75000 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.99.42.**

Vds Sega + pist. + 13 jx : 1 200 F (val. + de 3 500 F). **Stéphane BOUTET, 168, rue de Javel, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.42.37.47.**

Ech. vds jx SFC (Pilotwings, Actraisers, Goemon Fight) à plus tard ! **Malik AGINA, 70, rue du Javelot, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.84.78.04.**

Megadrive 1 jeu 2 man. TBE. 1 100 F. jx (musha, Shadow Dancer etc.) : 200 F l'un. **Jacques BONNIS, 80, rue Paul-Mazy. Tél. : 53.53.05.23 (ap. 19 h 30).**

Vds NEC PC Engine TBE + 3 jx dont Tigermeli, Shinobi. **Pierre LECLERCQ, 62, rue Vasco-de-Gama. Tél. : 45.32.21.46.**

Salut ! vds G.Boy + 7 jx + 2cout. + câble Lynk + Adapt. Pr Jouer à 4 : val. : 2 200 F. Px : 1 300 F. Poss. vte sép. Merci ! **Alexandre ORSINI, 50, rue des Aulnaies, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 34.15.12.13.**

Vds Nintendo, Rob. + pist. + 2 man. + 1 man. turbo + 10 jx : 2 000 F à déb. ou jx : 100 F, 120 F, 150 F. **Frédéric HUSSET, 122, rue Saint-Dominique, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.05.71.50.**

Vds Lynx + 5 jx (War Birds-Blue Lightning-Chip's Challenge) + Sac Lynx et adapt. : 1 200 F. **Michel FOURNIRET, 14, rue Gambetta, 78420 Carmières-S/Seine. Tél. : (16-1) 39.14.31.28.**

Vds jx Nintendo Pro Wrestling : 180 F, Ikari Warrior : 250 F, Metal Gear + Plan : 260 F, Simon's Quest : 260 F. **Nicolas DROSS, 32, allée Thiellement, 93340 Le Raincy. Tél. : (16-1) 43.81.23.47.**

Vds jx pour C64 px défiant tte concurrence : Last Ninja 3, X-Out, Wonder Boy, etc.) liste sur dem. **Mickaël GRIALOU, 5, rue du jeu de l'Arc, 34000 Montpellier. Tél. : 67.58.32.78.**

Vds Game Boy + 8 jx (Dragon's Lair, Gargoyle's Quest, Maru's Mission) + Sacoche px : 1 300 F (val. : 2 300 F). **Alexis KAMPMANN, 93, rue de la Chapelle, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.09.39.08.**

Super Affaire ! vds NES 8 bits + 2 man. + 10 jx : val. : 3 950 F, px : 3 000 F. **Stéphane WERNERT, 8, rue de l'Angle, 67370 Dingsheim. Tél. : 88.56.22.39.**

Vds Sega M.S. + prises + 9 jx contrôle Pad, Man. Turbo. Px : 1 400 F. **Jean-César BAZIN, Les Borronées, Bât. F, 13012 Marseille. Tél. : 91.88.11.83 (ap. 18 h).**

Vds Sega 8 bits + Phaser + lunettes 3D 13 jx + man. le tt en TBE (peu servi) env. : 2 200 F. **David-Emmanuel BEREYZIAT, 13, rue de la Damette, 69540 Irigny. Tél. : 78.46.32.71.**

Vds Lynx + adapt. + Gauntlet et California Games. **Gilles CLAVEL, 55, rue de Malaz, 74600 Seynod. Tél. : 50.51.62.90 (entre 19 et 22 h).**

Vds, ach. ou éch. jx sur Game Boy. **Alexandre MAISETTI, 33, rue des Cascades. Tél. : 46.36.11.46.**

Salut ! Uds Game Boy (25/08/91) avec embal. + jx : S. Marioland, B. Mission, Ox. Mario, Spider, Tetris : 1 000 F. **Franck BELLERINI, Station Mobil, Place Paoli, 20220 Ile-Rousse. Tél. : 95.60.08.75.**

Vds ou éch. jx NES : Wild Gunman, Dragonball Ghost'n Goblins, Hogan's Alley. Px : 150 F pce. **Bruno GALIANA, 24, rue Descroizilles, 76000 Rouen. Tél. : 35.89.60.75.**

Vds Game Boy + 3 jx (Mario Balloon Kid Tetris) + Game light. Px : 450 F. **Olivier PIAT, 10, allée des Etamines, 83210 La Farlède. Tél. : 94.24.59.65.**

Vds Mega ST2 + impr. + joys + housses + tapis souris + Stos Basic + nbx jx utils, Dompub : 7 000 F. **Olivier FRAYSSE, 7, rue Pasteur, 01100 Oyonnax. Tél. : 74.77.44.27.**

Zenit XT 20 mega écra Ega coul. lect. 5 1/4, 3 1/2, 640 K, clavier 102 touches + souris + joy, état neuf : 7 000 F. **Frank CZAPEK, Bastidies de l'Etoile, av. Marcel-Pagnol, 06610 La Gaude. Tél. : 92.12.10.03.**

Vds 15 K7 Nintendo : 200 F. Vds K7, Gameboy, Chessmaster : 200 F, éch. K7 Megadrive Final Blow ctre Lakers. **Bertrand PERRET, 10, impasse Saint-Joseph, 83400 Hyeres. Tél. : 94.65.64.02 (ap. 19 h).**

Vds Megadrive Fr. + 6 jx (Ghouls & Ghost, revenge of Shinobi, etc.) Px : 2 550 F (de préf. Rég. Nord). **Bertrand HELLE, 16, rue du Fourneau, 59242 Templeuve. Tél. : 20.59.98.46.**

Stop ! Affaire : vds Gameboy + jx + NEC + jx + jx orig. sur Atari STF : px imbattables. Vite ! **David FARHI, 105, bd. Strasbourg, 94130 Nogent. Tél. : (16-1) 43.94.29.17.**

Vds Lynx + 10 cart. : 2 000 F neuf + 12 cart. Megadrive par lot 3 : 500 F. **José TEIXEIRA, 9, av. Racine, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.40.87.81.**

Vds Super-Famicom et Super Mario Bross 4 pour 2 000 F ! **FRANCK. Tél. : (16-1) 42.37.45.87.**

Vds Sega 16 bits + nbx acc. + 22 jx (Kings'Bounty, Strider etc.) val. : 12 000 F. Px : 5 500 F. **Sébastien FISCHER, 69, rue des Graviers, 78480 Verneuil/Seine. Tél. : (16-1) 39.65.61.83 (avant 19 h L – V).**

Vds Hits NEC : J. Chan, PCK2, Tonma, Gunhed, Devil, Crush, Dead Moon etc. : 200 F pce. **Didier LAFITTE, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.33.41.42.**

Vds jx NEC (175) et Console Game Boy + 2 jx (450 F) le tt TBE. **Jean-Christophe RAVIER, 14, rue Verlaine, 78960 Voisins-le-Bx. Tél. : (16-1) 30.43.77.22.**

Vds Sega 8 bits + pist. + 4 jx (Rambo III, D. Dragon, Wonderboy III, Hang-on) + Guide jx Sega val. : 2 000 F cédé : 890 F. **Grégory KULUS, 4, rue Edgar-Quinet, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.85.47.29.**

Vds Megast4, D. Dur SH205, Moni. SM125, impr. Star IN10, Emul. Mac Spectre 128 px : 8 000 F. **Michel KELLER, 7, av. de Corbera, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 46.28.76.42.**

Vds Nintendo + Pist + Rob + 8 jx poss. vte sép. de nbx jx px : 1 300 F et jeu : 200 F. **Azize HILMI, 159, rue Emile-Zola, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.94.59.98.**

Vds Sega MS + 16 jx + pist. + Tir rapide px : 2 000 F. **Sylvain BOUTTEVILLE, 19, rue Massenet, 93270 Sevran (ap. 18 h). Tél. : (16-1) 43.84.07.48.**

Vds Gameboy + 4 jx (Tetris, dble Dragon, Fortesse of Fear et Supermarioland) : 900 F. **Julien TAUBER, 38, rue Brillat-Savarin. Tél. : 45.81.53.76.**

Vds Megadrive jap. + 6 jx (Sonic, Mickey, Shinobi, Ghoulsnghost) : Px : 2 500 F vite c'est urgent ! **Régis MARBOEUF, 44 bis, rue Albert-Dory, 44000 Nantes. Tél. : 40.40.66.34.**

Vds NES + 3 man + Pist + 11 jx : Word Westing, Salomon Life Force px : 2 000 F à déb. **Cédric BOUTET, 134, av. Jean-jaurès, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.40.89.64.**

Vds MD + 2 enceintes 2 X 4 W + 2 man. auto-Fire + Fantasia + Darius 2 + Supervolley : 1 800 F poss. vte sép. ou éch. **Bruno PIERRE, 7/115, Résidence des Fontaines, rue Marcelin Berthelot, 92800 Puteaux-la-Défense. Tél. : (16-1) 47.73.65.14.**

Vds Super Spy sur Néo Géo : 650 F ou éch. ctre autre jeu. **Cédric KERBEL, 6, rue des Cités, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 43.52.36.41.**

Stop affaire vds Nintendo + 7 jx + pist. + 2 man. Val. : 2 800 F cédé : 1 300 F. **Ludovic MARTIN, 10, rue Emile-Reneaud, Cheneviers-S/M. Tél. : 45.76.45.52.**

Vds Console GSX 400 Amstrad 2 K7 : 500 F Game Boy, 9 K7 + Divers : 1 000 F. **Sylvain BELLANCOURT, 94, av. de Verdun, 9330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.89.57.**

Vds NES Americain + jx (dont inédits !) + péritel et trans. Px : 2 500 F port compris. **Micke SALEM, 116, rue de la Faisanderie, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.04.17.64.**

Vds Pack Megadrive jap. : DJ Boy + Thunderforce 2 : 300 F Heavy unit + Shadow Dancer : 400 F. **Sylvain BLANCHOT, Glux-en-Glenne, 58370 Villapourçon. Tél. : 86.78.63.55.**

Vds pour Game Boy 2 jx (Bublle Bobble + Robocop). Le tt : 300 F. **Christophe RIERA, chemin du Jeu-de-Mail, 1160 Peyriac. Tél. : 68.78.23.83.**

Vds Game Boy (fév. 90) TBE + 4 jx (Castelvania). **Ludovic AIRAUD, 611 av. Capitaine-Siry, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.89.72.85.**

Sega : vds à 50 % du px d'achat : 62 cart. + Cartes Mast. Systm. Liste ctre un tbre. (Super-px !). **Bernold BRUNO, 9, rue de l'Helvétie, 74100 Ambilly.**

Vds Sega m. S. + Phaser + lunettes 3D + 15 jx. TBE : 2 200 F. **Kévin VASSEURE, 8, rue Dupont-Chaumont, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.75.57.33 ou 60.46.48.97.**

Vds jx Megard : Mickey ; Eswat, Mistic Def ; Shadow Dan : 230 F pce ; Vds Budokan ; Saint Sword : 370 F pce. **Maxence GUESDON, 12, allée des Pins, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.13.65.**

Vds Nintendo + jx Cast Turtles Trojan Black Nanta Punch Out cédé à 1 290 F ctre NEC avec 2 Pad, 1 jx. **Sylvain GRENON, 18 bis, chemin des pendants, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.77.25.**

Vds : CD-Rom + 1 jeu : 1 900 F, Gameboy + 4 jx + acces. (casque, câble) : 650 F, Urgent ! **Jean-Benoît SILVESTRE, 4, place Michel-Bony, 94420 Le Plessis-Trevise. Tél. : (16-1) 45.94.43.91.**

Vds Game Boy + 4 jx (Golf, Tortues, Tetris, Super Mario Land) + Sacoche, Val. : 1 300 F. Px : 800 F. **Patrick MARX, 16/13, rue de la Rochefoucauld, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 48.40.39.42.**

Vds super Gameboy + 7 jx au px dingue de 900 F + cher. contacts sur STE à Paris ! **Florian GIRBAL, 40, bd des Invalides, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.34.25.20.**

Vds Game Boy + 2 jx (Tetris + Castelvania) + câble Link : 600 F. Paris et rég. seulement. **Laurent BEAUJARD, 27, rue Emile-Zola, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.78.29.69.**

Vds Master System + 14 jx + 1 control Pad + 1 control Stick ss gar. le tt à 2 500 F. **Fabrice DUPON, 3, rue Gérard-Philippe, 63500 Bron. Tél. : 78.26.91.74.**

Vds jx Game Boy : 120 F l'un, Batman, Fortress of Fear Spiderman, Burai Fighter, Tortues, dble Dragon. **Stéphane NOURY, 12, rue de Riquewihr, 68000 Colmar.**

petites annonces

Ech. Sega MS + 1 j + Gameboy + 2 jx ctre Gamegear avec ou sans jx. **Pierre PAYEN, 36, rue Lt. Col. Girard, 69007 Lyon. Tél. : 78.72.05.02.**

Vds NES + 6 jx (Batman, World, Wrestling, Blades, Steel, Snakeroll) Super px : 1 250 F. **Pacôme MONMONT, 51, av. Hoche, 89000 Auxerre. Tél. : 86.52.81.14.**

Vds jx Master-s ; Megadrive ; NEC ; (Alexkidd ; Vermillon ; Finalmatch tennis etc) Bon px, Bon Etat. **Fabrice DANGLA, 19, rue Derat, 31000 Toulouse. Tél. : 61.23.27.37.**

Vds Nintendo + 9 jx (SMB1, Gradius, Bubble, Punch-Out) + Mag. Px : 1 800 F ou sép. Uniq. sur Nantes. **Mathieu DENEVAULT, 52, bd Louis-Millet, 44300 Nantes. Tél. : 40.50.04.21.**

Super aff ! vds Lynx + cal : Games + Gates of Zend + adapt. Secteur + Pare-soleil : 590 F (Si poss. rég. Genève). **David RODRIGUES, 25, chemin des Z Communes, 1226 Thonex (Genève) Suisse). Tél. : 49.37.88.**

Vds pour Néo Géo Snk le jeu : Blue's journey (Raguy) TBE : 1 200 F. **Olivier BOURSIER, 1, rue Fiolka-Lapinski, 62820 Libercourt. Tél. : 21.37.13.59.**

Vds Néo-Géo + 2e Joy + Mem Card + Cyberlip gar. 7 mois ; jamais servie, val. : 4 500 F px : 3 500 F. **Sébastien BRIZARD, La Thibaudière-de-Saivres, 79400 Saint-Maixent. Tél. : 49.05.64.38.**

Nintendo, 2 man., pist., Mario Bros, Duke Hunt : 800 F, Super Mario 2, Exitebike, KungFu : 180 F pce. **Frédéric BRIDIER, 15, rue des Bosquets, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.32.46.09.**

Vds Mégadrive jap. + Alien Storm + Mickey + Shinobi + Dick Tracy + Ghouls'n'ghosts pour 2 000 F en Isère de préférence. **Thibaut LACROIX, Lot. « Les Noyers », 38570 Goncelin. Tél. : 76.71.77.52.**

Vds adapt. SEGA 8 bits (Fran) pour Megadrive jap. + Spy vs Spy + Spellcaster + Golvellius. **Daniel CHARBIT, 24, rue de la Faisanderie, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 47.27.19.83.**

Vds jx Nintendo à 250 F pce, Zelda II, Blades of Steel, Metroid, Simon's Quest, Duck Unt + Pistolet. **Matthieu DARRASSE, 55, rue de Villiers, 92200 Neuilly. Tél. : (16-1) 47.57.94.84.**

Vds Super Monaco GP neuf jamais utilisé sur Sega Game Gear. Px : 195 F. **Franck FANTASIA, 2, allée Tissard-de-Rouvres, 77000 Croissy-Beaubourg. Tél. : 60.17.82.60 (ap. 18 h).**

Vds Megadrive ss gar. + 6 jx + 2 joypads : 2 000 F, vds Famicom neuve ss gar. + 2 jx : 2 500 F. **Sébastien CAVIGGIA, Villa des Roses, av. des Calanques-le-Mugel, 13600 La Ciotat. Tél. : 42.08.63.50.**

Vds Nintendo 8 bits : + NES Advantage + Gradius + Mario 2 + Ghostbuster 2 + Tiger Heli : val. : 2 540 F. Px : 1 300 F. **Pierre FOURNIRET, 44, rue des Fossés, 55170 Ancerville. Tél. : 29.75.21.80.**

Vds Moonwalker : 180 F sur Mégadrive Fr. Ach. Streets of Rage, Fantasia et Ea Hockey, faire offre. **Stéphane VALLE, 17, rue Roland-Champenier, 58000 Nevers. Tél. : 86.59.15.51.**

Cart. Sega M. S. TBE « Time Soldier, Quartet et California Games : 120 F pce. **Christophe MARTIN, Les Piots Ouest, 33590 Saint-Vivien-de-Medoc. Tél. : 56.09.48.33.**

Vds Supergraph + 4 man. + Quint : 1 400 F CD Rom + adapt. Sugraph + 1 jeu : 2 500 F jeu CD : 250 F. Jeu Néo Géo : Super Spy : 700 F. **Patrick HALLINO, 1, impasse les Malines, 91090 Lisses. Tél. : (16-1) 60.86.23.25.**

Vds Lynx + 45 jx + Housse + P. Soleil + adapt. Sec + câble Comlynx. 4 mois ss gar. : 1 500 F. **Guillaume STOGOWSKI, 139, rue de la Bonne-Femme, 51100 Reims. Tél. : 26.49.99.28.**

Stop vds NEC Turbo GT + Jacki Chan, R-type ; Wet ; Cybercombat + Police ; Alien Crush + alimentation, à déb. **Pierre STERIN. Tél. : 32.33.57.90 (20 h – 20 h 30).**

Vds pour Game boy : Castle 2, Memesis, Gargoyle's Quest, Opération C, Batman, Chess, Turtle, Supermario. **Thomas PLEISCHMANN, 33-2, rue Antoine-Lumière, 69150 Decines. Tél. : 78.49.58.21.**

NES : vds jx : 200 F pce (Rygar, Fester's Quest, Zelda 2, Solomon's Key, Castelvania 2) Vite ! **Hssine NEDJARI, 2, rue Général-Weygand, 81000 Albi. Tél. : 63.46.17.13.**

Vds Nintendo + Nes Advantage + 6 jx Zelda I, II, SMBII. TBE (ach. 08/90). val. : 3 500 F cédé à 1 700 F (vte sépa. poss). **Laurent GOY, 15250 Le Masmarty-Crandelles. Tél. : 71.46.41.58.**

Vds Gameboy + câble + casque + 7 jx (Chase HQ, Football Américain, Golf) le tt : 1 000 F. **Virgil BEDIN, 23, rue d'Essling, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.68.59.51.**

Vds Sega MS + 6 jx (Alex Kids W. Boy, Rastan, cal. Games) + 2 joypads + 1 Quikjoy + revues etc. : 1 300 F. **Guillaume KOP, 7, rue Aristide-Briand, 95130 Le Plessis-Bouchard. Tél. : (16-1) 34.13.05.81.**

Vds Megadrive + Transfo + 2 man. + 3 jx (Centurion + Fatman + Phantasy Star 2) px : 1 000 F. **Mourad BOURAIS, 11, rue Armand Thibaut, 21300 Chenoue. Tél. : 80.51.26.22.**

Vds sur Megad. Strider + Hellfire à 400 F. urgent ou éch. ctre Amiga (jx, Demo, etc.). **Souvanny SISENGRATH, 235, rue du Brunpain, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.03.33.54.**

Vds 40 supers jx Sega à bas px : YS, Psycho Fox, Alex Kid 2, Golden Axe, (dem. liste /px). **Siegfried MOUNISSENS, 319, chemin de Pavin, 33140 Cadaujac.**

Gameboy + 7 jx : 1 000 F jx Nintendo de 150 à 300 F, liste ctre env. tbrée. **Claude-M. MILAGRE, 1, impasse Emile-de-Girardin, 82100 Castelsarrasin. Tél. : 63.93.55.26 (hb).**

Vds hits sur NEC, Gameboy et Amiga (Mr Helt, Prince of Persia, Skate ordie 2 etc.). **Hamid IBBARI, 2, rue Michel-Vignaud, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : (16-1) 46.30.64.57.**

Vds 30 jx Nec PC Engine : Mr Heli, Final Blaster, etc. de 200 à 250 F pce. **Paul TOMET, 32, rue Lignier, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.26.68 ou 44.62.05.51.**

Vds jx NEC et Megadrive. Vds imri. Citizen 120D : 800 F. CD Rom NEC + Ldis Rayx II Sdar : 3 000 F. **Christophe PONCELET, 19, av. Rauss, 76370 Berneval-le-Grand. Tél. : 35.83.81.95.**

Vds Mega jap + 6 jx super Real Basketball Devil Hunter Stider etc. + Arcade Power Stick TBE. **Vincent ANDRIEU, 35, rue de la Fosse-Rouge, Sucy-en-Brie, 94370. Tél. : (16-1) 45.90.34.36 (ap. 18 h).**

Vds jx pour NEC : 150 F pce. P-47, Space Harrier, World, Court Tennis, Thunderblade, Darins. **lGuy PETIT, 11, rue Jules-Ferry, 26800 Portes-les-Valence. Tél. : 75.57.42.54.**

Vds Nintendo + 9 jx : Zelda Life Force-Punch-Out. Px : 2 000 F à déb. Poss. vte sép. **Laurent RASCOL, 62, av. Pompidou, 12400 Saint-Affrique. Tél. : 63.61.49.40.**

Megadrive + 6 ou 2 jx 1 600 ou 990 F à déb. **Lionel MALKA, 12, rue Louis-Besquel, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.98.25.54.**

Vds Sega Megadrive (ss gar.) + 5 jx (Sonic, Alien-Storm) + adap. + man. **Emmanuel FEUILLADE, 16, rue des Erables, 45470 Trainou. Tél. : 38.65.61.92 (ap. 18 h).**

Vds NES (juin 91) + 3 jx : Tortues, Punch Out, Ghost'n, Goblins : 650 F. **Olivier MARTIN, 14, place de la Gare, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.61.33.93.**

Vds NES + jx : Castlevania, Turtles, Prowrestling, Zelda 2 : 1 600 F poss. vte sép. **Sébastien VALLEE, 1, rue de la Volga, 35200 Rennes. Tél. : 99.53.25.00 (ap. 17 h).**

Vds Megafile 30 : 2 990 F + moni SC 1225 : 1 500 F + F19 Stealth Fighter : 150 F, Fighter Bomber : 150 F (orig.). **Xavier JOANNE, 25, rue Hermel, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.51.08.85.**

Très urgent ! Vds MSX + 20 jx (Nemesis) + magneto cass + 100 prgr. : 1 600 F vite ! **Philippe DUVIN, 122, rue de Crimée, 13003 Marseille. Tél. : 91.62.78.30 (ap. 17 h).**

Vds Gameboy + Gamelight + adapt. all. cigare + link + adapt. 4 joueurs + 8 jx (F1 Race, Turtles, Batman). **Laurent GAGNIERE, 96, av. Mozart, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 40.50.63.65.**

Vds jx Sega Megadrive : Moonwalker : 300 F état neuf Altered Beast : 150 F : 2 jx : 500 F. **Manuel ROMAND, 5, lots les Treilles, rue du Claou, 13770 Venelles. Tél. : 42.61.73.85.**

Vds Megadrive jap. + 11 hits (Sonic, Lakers, Madden) : 2 500 F. TBE + cadeaux (revues etc.) « sur Bx ». **David LATASTE, 62, rue Joseph BRUNET, ent. 7, apt 41, 33300 Bordeaux. Tél. : 56.39.36.32.**

Vds Supergraf ss gar. + Adlyne + Ghost + Out Run + Ningea Spirit + Veighs + Lod Runner val. : 4 000 F px : 1 800 F. **Michael ALFON. Tél. : (16-1) 48.46.30.89.**

Vds Game Boy (avril 91à + acc. + Sacoche + Tetris + Bubble Ghost + Super Mario + Solar Striker : 950 F. **Emmanuel BEGUIN, Le Port, 74410 Saint-Jorioz. Tél. : 50.68.53.44.**

Vds Sega 8 bits M. S. + 5 jx Misile Defense Aften Burner Wonder Boy Eswat Ghostbuster : 1 500 F. **Philippe HERR, La Cure-le-Perier, 38740 Valbonais. Tél. : 76.30.27.32.**

Vds Gameboy état neuf + Tetris + After Burst 590 F. port compris. **Christophe BACACOU, Beduer, 46100 Figeac. Tél. : 65.40.03.43.**

Vds lot de 10 jx Sega 8 bits (Wonder boy 2, R-Type, Zillion). : 1 200 F. Pas de vte sép. **Nicolas PAULHIAC, Saint-Avit, Sénieur, 24440 Beaumont. Tél. : 53.22.41.46.**

Vds pour Megadrive : Wonderboy 3 ; Alteread Beast ; Forgotten Worlds ; 250 F pce. **Dominique GRENIER, 18 bis, av. de Laon, 02200 Soissons. Tél. : 23.53.62.28.**

Vds Gameboy + 5 jx (R-Type, contra) : 1 000 F (Port compris). TBE. **Fabrice GOMEZ, 38, rue Emile-Zola, 54500 Vandoeuvre-les-Nancy. Tél. : 83.55.46.00.**

Vds Supergrafx + 7 jx px à déb. TBE (val. : 5 100 Fà. **Arnaud SULTAN, 2, villa Manuella, av. du Maréchal Leclerc, 06270 Villeneuve-Loubet. Tél. : 93.73.32.81.**

Vds SMS + 9 Super jx (Ghoul'nGhost Rastan) px Fou : 1 200 F. Rech. à tt px Thunder Force 3. **Jean-Philippe SAINT-HILLIER, 16, rue du Docteur-Grenier, 25300 Pontarlier. Tél. : 81.46.75.72.**

Vds vonsole 16 bits + 5 jx, 1 an Sega val. : 3 500 F. Px : 2 000 F. **Benoit DAVID, 19, rue des Acacias, 77515 Pommeuse. Tél. : 64.03.91.60.**

Vds Sega (ss gar. 6 mois) + 5 ou 6 jx + 2 man. (Alex Kidd, Slap Shot) val. : 2 200 F cédé à 1 600 F. **Alain VALENTIN, 12, allée des Mésanges, 60175 Villeneuve-les-Sablons. Tél. : (16-1) 44.08.31.17 (ap. 17 h).**

Vds GameGear + Colums, Micky, Wonderboy + Transfo (spt. 91) : 1 200 F. Fantasia + Sonic + Super Shinobi, Megadrive : 800 F les 3NChristophe CAFFIER, 112, av. Aristide-Briand, 94430 Cheneviers. **(16-1) 45.93.03.29.**

Vds NEC Coregrafx + 2 jx (Legend of Tonma + 1 man. + écran coul. val. : 3 000 F. Px : 1 500 F. **David BISMUTH, 41, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.35.25.30.**

Vds Megadrive + 3 jx : Sword-Vermillion + Super – Hydlide + Battle, Squa. + 2 joypads (console jap) le tt TBE : 1 800 F. **Nicolas. Tél. : (16-1) 43.33.05.13.**

Vds NES + Zapper + 2 joys + jx : 950 F TBE. (embal. + not., tt neuf). Vds jx 3 1/2 PC : 100 F. **Olivier ELBHAR, 3, allée des Merles, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 34.10.24.90.**

Vds 12 jx NEC (PCKID, F.Soccer, Final Tennis, Populous, Vigilante, etc. + doubleur de man. : le tt : 2 600 F. **Antoine PAMPOUILLE, 33, rue du Parc, 78340 Les Clayes-s/s-Bois.**

Vds Sega M.S. + 9 jx : 1 200 F ou jx sép. ach. jx Megadrive (ttes rég.). **David MASSENET, 42, av. des Marronniers, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.96.10.06.**

Vds Lynx + 6 jx + Transfo + 2 sacoches + Lom-Lynx. Tbe, px : 2 000 F. Ech. jx sur PC. **Jean-Yves EVAS, 8 bis, rue des Roziers, 31000 Toulouse. Tél. : 61.62.23.85.**

Vds NES + jx (Mario 1/2, Soccer, Punch-Out, Zelda 2, Mégaman 2 et Off rond) tt : 2 000 F ou éch. ctre Game Boy + jx. **Gilles DELHAYE, 6, rue Alfred-Blanquart, 62137 Coulogne. Tél. : 21.36.56.29.**

Vds Super Famicom + 4 jx + ss gar. livraison sur Paris : 3 500 F ou éch. ctre NEC + CD + jx. **Benjamin NICAISE, 26, rue des Oeillets, 60000 Beauvais.**

Vds jx Sega 8 bits : Psychofox, Quarter, AlexKidd II et III ; Golvellius : 150 F. Indianajones ; Mickey ; Wboy III : 200 F. **David RAUFFET, 19, rue Augustin-Thierry, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.01.92.01.**

Vds pour Megadrive : Altered Beast, Revenge Shinobi, Castle of Illusion, Thunder Force 3 les 4 : 800 F. **Franck. Tél. : (16-1) 48.29.66.15.**

Vds Megadrive jap. Neuve + 5 jx (Shadow Dancer, Sonic, Last Battle). Px : 1 350 F. **Cyril MONTIGAUD, Moings, 17500 Jonzac. Tél. : 46.48.16.01.**

Vds jx Sega Mega Drive TBE de 200 à 300 F (Phantazy Star 3, Strider, etc.). Vds jx Gameboy : 100 à 150 F. **Paul TOMET, 32, rue Ligner, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.26.68 ou 44.62.05.51.**

Vds Sega 8 bits : 200 F. Vds jx : Lord of the Sword (120 F). Golvellius (150 F). **Rémi RINJONNEAU, 133, av. Paul-Vaillant-Couturier, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 69.04.24.53 (W.E.).**

Vds Megadrive jap. + 4 jx px : 1 500 F. Vds Game Boy + 6 hits : 1 200 F. **David GILLIS, 26, rue de la Gravière, 95290 Lisle-Adam. Tél. : (16-1) 34.69.56.43.**

Vds jx NEC et CD PC Kid II Power Eleven Rayanber II, Pom Ping : 200 à 250 F. Vds sur Amiga man. neuve (dans emb.). **Bruno DUGAST, 102, av. du Général-de-lGaulle, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.75.57.37.**

Vds Megadrive + 2e man. Pro + 36 jx Sonic Fanasia etc. TBE. : 6 500 F, val. : 15 000 F. **Jean-Pierre MICHEL, 18, place Jean-Moulin, 38000 Grenoble. Tél. : 76.54.00.63.**

Vds : Sega 16 bits + 8 jx : Thunder 3, Shadow Dancer, Dick Tracy, Truxion, Moonwalker Px : 3 500 F. **Khaled KHELIFA, 60, rue Julien-Lacroix, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.49.00.98.**

Vds jx Megadrive : Thun, F3, Mystic Defender, Sup. Hang On, Truxton, Shad. Dancer, Eswat, Ghostbusters. **François POITOU, 20, rue de la Reynie, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 48.87.30.31.**

Vds Gamegear + Collums + Mickey + Shinobi val. : 1 500 F. Px : 1 000 F Hte Savoie si poss. **Frédéric GRASSONE, Bt. 13, Le Crozet, 74300 Scionzier. Tél. : 50.98.87.19.**

Urgent ! vds Sega MS + 8 jx + 2 man. + Light Phaser + rapidfire px : 1 500 à déb. (val. : 2 832 F). **Benjamin AUDOUX, 6, rue Georges-de-Porto-Riche, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.39.75.52.**

Vds Megadrive jap. + arcade Power Stick + cart. + Magazines ou éch. ctre Amiga + ext. **Sylvère JAMAIN, 4, rue Maurice Utrillo, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.66.75.06.**

Vds jx Gamegear : Monaco GP : 150 F, Mickey, Wonderboy, GG Shinobi : 150 F pas cher profitez-en ! X3 : 350 F. **Laurent SCHELIQUET, 9, rue Leverrier, 66000 Perpignan. Tél. : 68.56.81.15.**

Vds jx Game lBoy (Super Mario Land Tortues etc. : 100 F pce. **Vincent LARGILLIERE, 1 bis, rue Augereau, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.53.79.92.**

Vds PC Engine TBE, ss gar. + adapt. Sect. + Poxer Eleven. Val. : 3 000 F, px : 1 900 F. **Steeve BERDAA, 1, rue Carnot, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.95.05.99.**

Vds Game boy + 9 jx (gar. 3 mois) + lampe + loupe val. : 2 700 F. Px : 1 800 F à déb. **Denis FORMOSA, 35 ter, bd de la Gare, 95350 Saint-Brice-sous-Foret. Tél. : (16-1) 39.94.52.41.**

Vds jx Nintendo : K7, 31 jx, Jung FU, SMB, Urban Champ, Wrecking Crew, Gun Smoke : 150 F, Zelda : 200 F, à déb. **Alexandre PEROL, 66, rue Jouffroy, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 46.22.98.44.**

Vds Game Boy + 5 jx : 900 F et Sega 8 bits + lun. + pist. + 8 jx : 1 300 F. **Jean-Michel BARDET, 61, bd Paul-Hayez, 59500 Douai. Tél. : 27.98.92.10.**

Urgent. vds Sega 8 bits + 13 jx (R-Type, Golden-Axe, dble Dragon) + pist. + joys. Infrarouge : 2 000 F. **Michaël JACQUELIN, 68, rue du Clos Pierre-Bise, 45250 Briare. Tél. : 38.31.31.26.**

Vds jx Gameboy (Batman, Super Marioland, Tortues + Gameboy + Light Boy le tt TBE : 1 300 F (à déb.). **Anthony BABIN, 11, clos du Moulin à vent, 45150 Jargeau. Tél. : 38.59.71.58.**

Vds jx Nintendo Kung Fu, Track Field 2 Double Dribble, Zelda 1, Golf SMB 2. **Patrice ELBAZE, 64, rue Archereau, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.05.06.59.**

Vds jx MD : Moonwalker, Strider, Monaco GP, Dick Tracy, Thunder Force 3, Phantasy Star 3 : 200 F. Vds jx NEC. **Louis FLAMAND, « Chement » 16410 Garat. Tél. : 45.25.02.00.**

Vds NES + Zapper + SMB 1 et 2 + Zelda 1 + Robocop + Fax Amadu + Snake Rattlexn Roll. Px : 1 690 F (val. : 3 260 F) Urgent. **Guillaume FILLEAU, 4, rue des Fougères. Tél. : 54.43.50.89.**

Vds jx Nintendo entre 100 et 250 F (Zelda, Robot). **Samuel LOZANO, 1, rue des Marais-Chauds, 60140 Verderonne. Tél. : 44.73.03.76.**

Vds 22 jx CBS coleco + Console (état moyen) + adapt. Atari + 2 Super controleurs : 500 F ! **Philippe ROUBY, 230, rue F.-N-.Philibert, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.59.03.**

Vds NEC Coregrafx + 2 jx (ach. en 07/91) px : 1 000 F. **Franck MONY, 14, rue des Pinsons, 95610 Eragny/Oise. Tél. : (16-1) 30.37.26.71.**

Vds NES + Zapper + 41 jx (Mega-Man 1 et 2, Mario 2, Snackerattle, Buraifighter etc.) jx : 130 F. GBoy + 7 jx : 1 100 F. **Pierre RIPAN, 105, av. Henri-Barbusse, 93120 Courneuve. Tél. : (16-1) 48.37.86.22.**

Vds NEC PC Engine + 4 jx + 1 man. + dbleur : 1 850 F ou jx sép. (environ : 220 F). **Stéphane CLEMENCON, 129, rue Marino-Simonetti, 69150 Decines. Tél. : 78.49.10.69 (ap. 18 h).**

Vds portable Game Gear + 3 jx : Wonderboy : 1050 F (px à déb.). **Stéphane VINCENT, route du Fort du Mont, 73200 Albertville. Tél. : 79.32.68.80 (ap. 18 h).**

Vds nbx jx Sega M. S. : 180 F pce ou 500 F les 3. Vds ou éch. pour Megadrive Ghouls'n Ghosts et Alt.B. **Sandrine MARMAIN, 1, rue de l'Auxances, Traversonne, 86190 Vouille. Tél. : 49.51.40.83.**

Vds jx NEC Amiga (orig.) et Game Gear. Px à déb. Urgent. **Martin SLOTH, 10, rue Freville-le-Vingt, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 46.26.30.34.**

Vds jx MSX (Pastfind, Sorcery, Maze Max), Px d'ami : 75 F. Vds Sega 8 b + 5 jx (Battl Out run, Mickey) : 850 F. **Benjamin RICARD, 7, av. Fernand-Lefebvre, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.11.93.29.**

Vds Sega 8 b + Light Phaser + jx (Cloud) Master - Castlofillusion, Battle Out Run) le tt : 850 F + cadeau : calcul. Tilt. **Benjamin RICARD, 7, av. F.-Lefebvre, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.11.93.29.**

Vds Coregrafx + 2 jx : 700 F. Vds jx Master (Ghouls Ghost, Populous, Spiderman, R-Type) : 150 F. **David ANTONIETTI, 9, rue de Picardie, 42400 Saint-Chamond. Tél. : 77.22.66.92 (ap. 19 h).**

Vds 13 jx Nintendo (dble Dribe, Super Marios 2, Zelda 2 etc.). Px : entre 150 et 300 F pce. **Adrien SALILLAS, 47, rue qui chante, 77600 Chanteloup-en-Brie.**

Vds Megadrive + 18 Hits (Sonic, Street of Rage, Monaco, Thund 3, Mickey, Shinobi, Volley, etc.) val. : 9 500 F. Px : 4 900 F. **Cédric BARRI7RE, 58, rue des Souvats, 77400 Dampmart. Tél. : 60.07.47.24.**

Vds NES + 5 jx + Pist. ou ech. ctre Megadrive fr + jx. **Christophe SPINA, 8, rue de Liaison, 57700 Hayange. Tél. : 82.85.27.81.**

Vds Game Boy + 7 jx px d'achat : 2 060 F, vendu : 1 000 F. Tennis, Tetris, Volley, Fort of F. Bug. **Jean-Noël FICHEUC, 17, rue de Paris, 6212 Achiette-Grand. Tél. : 21.07.15.53 (18 h - 20 h).**

Vds Mega ST 2 + DD 20 Mo + écran haute résoltion + impri. + câble TV + très nbx jx et lg. : 9 000 F. **Olivier BRUNET, 27, rue de la Cour des Noues, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.58.57.52.**

Vds Nintendo + 4 jx Zelda 2 Rush'n attack Top Gun et Kidicarus : 1 000 F (val. : 1 700 F) très urgent. **Stéphane VIGNANE, 5, résidence Gallieni-Palaiseau, 91120. Tél. : (16-1) 60.13.31.85.**

Vds pour NES cart. 16 jx (Castelvania, Contra, Jakal) val. : 3 000 F. Px : 1 500 F à déb. **Martial CARTIER, 17, rue de Cochet, 91490 Moigny. Tél. : (16-1) 64.98.08.81.**

Vds Lynx + 3 jx (California Games, Robo Squash, Gates of Zend + Pare-Soleil + Adapt. Secteur, val. : 1 500 F, px : 800 F. **Thomas BAUDHUIN, 12 bis, rue Dusolon, 02140 Vervings. Tél. : 23.98.17.51.**

Vds NES Americain + jx (dont inédits !) + péritel et trans. Px : 2 500 F port compris. **Micke SALEM, 116, rue de la Faisanderie, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.04.17.64.**

Vds Pack Megadrive jap. : DJ Boy + Thunderfore 2 : 300 F Heavy unit + Shadow Dancer : 400 F. **Sylvain BLANCHOT, Glux-en-Glenne, 58370 Villapourçon. Tél. : 86.78.63.55.**

Vds pour Game Boy 2 jx (Bublle Bobble + Robocop). Le tt : 300 F. **Christophe RIERA, chemin du Jeu-de-Mail, 1160 Peyriac. Tél. : 68.78.23.83.**

Vds Game Boy (fév. 90) TBE + 4 jx (Castelvania). **Ludovic AIRAUD, 611 av. Capitaine-Siry, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.89.72.85.**

Sega : vds à 50 % du px d'achat : 62 cart. + Cartes Mast. Systm. Liste ctre un tbre. (Super-px !). **Bernold BRUNO, 9, rue de l'Helvétie, 74100 Ambilly.**

Vds Sega m. S. + Phaser + lunettes 3D + 15 jx. TBE : 2 200 F. **Kévin VASSEURE, 8, rue Dupont-Chaumont, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.75.57.33 ou 60.46.48.97.**

Vds jx Megard : Mickey ; Eswat, Mistic Def ; Shadow Dan : 230 F pce ; Vds Budokan ; Saint Sword : 370 F pce. **Maxence GUESDON, 12, allée des Pins, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.13.65.**

Vds éch. ach. jx sur Super Famciom, Megadrive'Nec. **Wilfried SEBAG. Tél. : 43.72.34.38.**

Vds Sega 8 b, 5 jx (Cloud Master, Mickey, Battl Out Run). Px unique de 850 F. **Benjamin RICARD, 7, av. Fernand-Lefebvre, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.11.93.29.**

Vds Atari 2600 + 11 jx (dble Dragon, Pole Position, Jr. Pac-Man, Moto Rodéo) : 750 F. **Florent ARNAUD, 207, av. F. Roosevelt, 69500 Bron. Tél. : 78.26.83.49.**

Vds Atari 2600 + 2 man + 4 jx : 400 F. Spectrum 128/48K + 1 man env. 40 jx : 600 F. Vds jx PC 1512, 5 1/4 : 50 à 100 F. **Yannick LEFEVRE, 3, rue Réage des Clercx-Sarceaux, 61200 Argentan. Tél. : 33.67.28.94.**

Vds Atari 2600 + 2 jx : 400 F. **Jude NICHOLAS, 15 sq. Henri-Wallon, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.51.98.84.**

Vds Atari 2600 ss gar. 2 joy, 8 jx (dble Dragon Kun Fu, Master, Commando etc.) Px : 60à F. **Fabrice TRICOT, 4, rue Neuve, Les Breviaires, 78610 Le Perray. Tél. : (16-1) 34.84.63.22 (ap. 18 h).**

Vds Atari 2600 + 13 jx + branchement : 1 000 F (sans joys). **Christophe BOIS, 54, av. du Docteur Laennec, 77170 Brie-Comte-Robert. Tél. : (16-1) 64.05.79.65 (ap. 18 h).**

Vds nbx jx sur Atari 2600 : 75 F pce, et sur CBS Coleco : 115 F pce. **Fabrice LAMATA, 7, bd d'Arcole, 31000 Toulouse. Tél. : 61.23.62.70.**

CLUBS

Stop ! Tu rech. jx pour ton Amiga ? Je suis là pour te servir. **Laurent PIERLOT, 86, rue Victor-Recourat, 94170 Le Perreux-sur-Marne.**

Port free, 10 F a disk and 1 free for 10 bought : here you can find the greatest Megademos for Amiga. **Olivier MEYER, route de sampigny, 55300 Koeur-la-Petite. Tél. : 29.89.11.03.**

Clun amiga nbx softs, jx, utils à 7 F pce ou 10 F dis compris. Renseig. et liste ctre 1 disk + 1 tbre. **Jean-Marie CRIGHTON, 7, rue Bugeaud, 29200 Brest.**

Stop ! Amigaphile, vous cher. des contacts qui ne vous déçoivent pas. **Pascal. Tél. : 95.73.04.30.**

Club rech. membres pour Atari, Amiga, Consoles. Cotisation : 30 SF/Suisse Only. **Association Informaticiel, Case postale 112, 1008 Prilly, Suisse.**

Club Atari ST et PC, nbx log., Dom. Pub cher. électroniciens, codeurs, DP, Atari XL, XE, etc. **Laurent MATHOUT, The Computer's Dompubs Club, 1, rue Alix-Marquet, 58700 Premery, France. Tel. : 86.37.95.58.**

Loue ou vds jx orig. à bas px sur CPC 6128. Ecrivez-moi vite ! **Johan MILIAN, 41, av. de la Gare, 31250 Revel.**

Association LI901 St-Lô, 16-32 micro propose nbx services : Digitalisation, fanzine, DP... **Franck MOREAU, 132, rue Jean-Follain, 50000 Saint-Lô. Tél. : 33.57.59.57.**

Clyb synaps pour péter ses neurones sur Amiga (et PC) contacts : joyeux, sympa, gentil, ok ! **Olivier BECHARD, résidence Proby, 69, imp. Villehardouin, bât. A303, 34000 Montplier. Tél. : 66.20.46.48 (W.-E.).**

Diffuse DP, demo, etc. sur amiga. Catal. sur disk ctre 5 tbres à 2 F 50. Rech. coder. **BKA, Domaine public, BP 35, 95560 Montsoult.**

Club Amstrad K7 et D7 cher. New adherents (gratuit). Ech. jx, rég. Nord (59) (Lille). **Olivier DEJAEGERE, 24, rue Henri-Ghesquière, 59155 Faches Thumesnil. Tél. : 20.52.96.91.**

Amiga : GRP cher. Coders, musiciens, GFXmen, swappers-cher. Contacts sérieux. Cher. samples, sources, Bye ! **Vincent GENTIL, Larguil, chem. des Civets, 38330 Saint-Ismier. Tél. : 76.52.24.49.**

Neuf Club amiga cher. contact. Env. liste. **Ilario RASO, Belle-Roche ZA, 2114 Fleurier (NE), Suisse.**

Groupe Amiga cher. membres cools pr demos et + ts niveaux, pas avoir la grosse tête ! Be happy. **Florent CHASSIGNOL, 73, quai Cdt Lherminier, 42300 Roanne. Tél. : 77.71.02.37.**

Vds nbx jx sur Amiga. Abonnement mensuel poss. (D7 fournies). **Louis, 82, av. Roger-Salengro, 93290 Tremblay-en-France.**

Rech. graphiste, musiciens, prgs pour fonder groupe sur ST. **Alexandre LE ROUVILLOIS, 8, rue de la République, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.32.14.46.**

Graphiste sur DP3 rech. coders, musiciens, grafs (Amiga) dans le Loiret pour former gr. New escape. Urgent ! **Yann DULIEU, Le Marais, Chevillon-sur-Huillard, 45700 Villemandeur.**

Coincé dans un jeu ? Nous avons toutes (ou presque) les soluces pour ST, rech. musicien for demo (SLT Bronx). **Gauthier, BP 11, 34471 Pérols Cedex.**

Aldyss diffusion ; liste de + 800 prgs Dom. Pub. Amiga contre 10 F en tbre (disc). Ech., vte. **Alexandre GARNIER, 16, rue d'Alsace, 02100 Saint-Quentin.**

Dom'pubs Diffusion propose les meilleurs log. du DP (Atari et Amiga). Catal. ctre timb 3 F 80. **Dom'Pubs Diffusion, 10, rue du Vergeron, 38430 Moirans.**

FUN CLUB, association de jouers, gère, éch. gratuit pour micros et cons. Doc. grat. Choix et sécurité. **FUN CLUB, 13, av. des Acacias, 77290 Mitry Mory. Tél. : (16-1) 64.80.97.43.**

Rech. pour 520 STE jeu de casse-briques Giganoïd ou Azkanoïd II. **Eric L'HOSTIS, 128, rue du Vieux Pont de Sèvres, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 46.21.05.93 (ap. 19 h).**

Cher. manuel photocopie ou orig. A500, log. éduc. math., franç. 6e et 2e niveau. **Gauthier LHERMEROUT, 87, route de Paris, Oust-Marest, 80460 Ault. Tél. : 22.30.51.96.**

Ach. jx pour CPC 6128 tout sauf Arcades. Env. listes. **Bernara JAFFRE, bât. 7, appt 174, 31400 Toulouse. Tél. : 62.26.44.60.**

Recevez notre D7 catal., env. 1 disk 3 1/2 et env. tbrée. **C. JOUVESHOMME, Gamme NBC, 43, rue Berzelius, 75017 Paris.**

Vds jx sur Amiga. Tarifs les moins chers du moment. **28.60.48.97.**

Amiga vds ou éch. demos : 10 F, disk déb. ass. ch. contacts, vite. Env. disk pour liste. Tél. : Christophe VEVILLET, 40, rue Jules-Verne, 69330 Jonage. 78.04.20.53.

Club Amiga, Atari, AT, Mac, serveur Minitel du l. au V. **Ordileers, 9 bis, rue du Général-de-Gaulle, 59115 Leers. Tél. : 20.82.95.36.**

Stop ! Cher. adhérent pour club sur Atari et sur Amiga, jx à bas px. **Bruno (Panther), 66, rue Fond des Bois, 4050 Chaudfontaine, Belgique. Tél. : 041.65.92.35.**

Le Club Megaland : RTC tous les jours de 22 h à 8 h, téléchargement Atari : 31 Mo. **Club Megaland, BP 51, 91430 Igny. Tél. : (16-1) 69.85.34.91.**

A500 Club Bonaparte, Orléans. **Raoul TOPART, 6, allee Georges-Brassens, 45800 Saint-Jean-de-Braye.**

Club d'éch. sur C64/128. Liste de nbx jx et util. env. Liste et 3 disk de jx. **A/S Denis ROBERT, Club Logic enr., CP 173, succursale Terrebonne, Terrebonne, Québec, V6W-3L5, Canada. Tél. : (514)471-17.63.**

Orlanders sur ST rech. musicien soundchips. Très urgent. Env. vos musiques et prétentions. **STAN-Mercury Overlanders of the Union, 105, rue Costa de Beauregard, 73000 Chambéry.**

Power of play club nouvelle formule : loca., éch., occas., adhésion grat. Dem. doc. **Jean-Philippe DUPUICH, 22, rue de Quimper, 02100 Saint-Quentin.**

Amifree : log. Amiga Dompub. Px : 12 F par disk ! port gratuit ! catal. ctre 1 tbre à 2,50 F. **Amifree, 66, rue de Soligny, 45760 Vennecy. Tél. : 38.75.08.73.**

Amiga cher. amis sur Soissons et env. pour éch. voir création club. **Sylvain LEMONNIER, 14, rue du Pot d'Etain, 02200 Soissons. Tél. : 23.53.57.79 (ap. 20 h).**

Diffuse sharewares pour PC Info ctre env. tbrée. **Régis FOINET, 3, rue Eusèbe-Bombal, 87100 Limoges.**

Clun international sur C64. Fanzine concours (modem à gagner), jx, demo see' you... **(Bruno) Kingdom of Stars, 12, allée de la Grange de Malassis, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 60.12.36.18.**

Help englishman in Parislooking for help and exchanges for my new ST. Only english spoken. **Martyn AVENT, 7, rue Paul-Claudel, 91000 Evry.**

Groupe Atlantis, organise demo-party, si vous désirez venir. Phone-me. **J. MENOUD, 13, rue du Sapin, 74100 Ville-la-Grand. Tél. : 50.92.05.22.**

Piranhas : club pour ST et Amiga, soluces, éch. Pin's, jx, etc. (rech. coder et musicien ST). **Gauthier, BP 11, 34471 Pérols Cedex.**

Graphistes (expérience) rech. bon prgr. en 68000 uniq. pour demos ttes rég. **Alexandre PUY, 39, rue de Vesoul, 25000 Besançon.**

CAD sofware recrute tous créateurs sur Amiga. Env. CV. **Ralph LE GALL, 24, rue du Château, 68720 Zillisheim. Tél. : 89.06.38.96.**

Européen ST pour trouver ce que vous cher. 1 600 titres pour pas cher. **Bruno DUGAS, rue du 18-Juin, 82350 Albias.**

Atari et Amiga vds jx, env. disk + tbr (4 F) pour liste et surprise. **Conan, BP 112, 06220 Vallauris.**

Rech. contact sympa dans Lyon ou rég. sur Amiga. Salut ! **Yves PERACHE, 29, allée Normandie Niemen, 69120 Vaulx-en-Velin. Tél. : 72.04.53.04.**

Amiga : vds jx, util., demos, DP, 15 FF ou 80 FB, env. 1 disk pour liste. **Roland CIVET, rue de Frameries, 77B, 7340 Paturages, Belgique.**

Club NEC 69 cher. adhérents sur tte la France, condit. intéres. Ach. tt jx NEC entre 100 et 150 F. **Club NEC, Lyon. Tél. : 78.39.31.41 (ap. 19 h).**

Amiga cher. contacts pour éch. jx (env. liste des nvtés), à bientôt ! **Patrice DEFERT-SIMONNEAU, 405, rue des Moissonneurs, 73290 La Motte-Servolex. Tél. : 79.25.18.35.**

Amiga : fervents adorateurs de cette déesse cher. ts fanatiques avec des envies de meurtre. Env. tbre. **Olivier BECHARD, 69, impasse Villehoardouin, bât. A 303, 34000 Montpellier.**

Club Amiga vds nvtés très bas px, nbx D7. Sér. et rap. **Amiga Computer Club. Tél. : 21, rue Saint-Martin, 27950 Saint-Marcel. Tél. : 32.21.95.94.**

Cher. club « belge » pour alimenter mon Amiga « urgent » ou indépendant libre pour happy contact. **BP 72, 54350 Mont-Saint-Martin.**

Vds ou éch. nbx jx, utils, Midisongs, demos, educs. Px très bas. Liste : 2 x 2,50 F. **Fred, 3, rue des Aubépines, 70300 Luxeuil-les-Bains.**

Ech. demo + music et cher. « Bass NC » pour faire démo. **Cedric LADURELLE, 16, av. Jean-Médecin, Le Florida, 06000 Nice. Tél. : 93.80.02.38.**

Hant Diffusion vous propose nbx Dom-Pubs à px très bas. Joindre 1 disk ou 2 tbres. **Stéphane THULLIER, 9, rue Georges-Basquin, 59810 Lesquin.**

Rech. contacts sér. et durables sur A500. Ech. demos, DP, mod. ST. Env. 1 disc pour liste. **Raphaël HOET, 93, rue du Nord, 6180 Courcelles, Belgique. Tél. : 071.45.82.44.**

Musicien Amiga cher. groupe pour faire des démos. **Christophe CHANCENEST, 22, rue du Père-Bourdon, 35700 Rennes.**

Recevez D7 de démonstration sur Atari ST. Env. un disk 3 1/2 et env. tbrée. **Gamme NBC, 43, rue Berzelins, 75017 Paris.**

CPC Club cher. membres journal mensuel. **Thierry BAROU, 42, rue Louis-Soulie, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.37.18.76.**

nbx demos, d'util. et jx pour Atari et Amiga. Super catal. ctre tbre à 4 F. **10, rue du Vergeron, 38430 Moirans.**

Jordan corp. maintenant sur Atari ST, Amiga et PC. Ecrivez-nous ! **Jordan Corporation, BP 152, 62220 Carvin.**

Nbx log. dom. pub. pour Atari, Amiga et comp. PC. Catal. ctre 10 F en tbres. **IFA, route nationale, 59680 Cerfontaine.**

Comment bien utiliser son Amiga ? simple, procurez-vous les meilleurs DP en 2 disq ctre 1 chèque de 35 F ! **Nicolas MOUGEL, 6, av. de la Chasse, 77500 Chelles.**

Club NEC en France. Super bibliothèque de jx. Ach., éch., vtes, acces., sér. et sympa. **David ANSELLEM, 33, rue Mathurin-Régnier, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 47.34.73.78.**

Amigaman de 14 ans cher. contact aux USA et au Japon uniq., sér. (début.). **Philippe ALBEROLA, 2, rue des Paquerettes, 34000 Montpellier. Tél. : 67.65.42.87.**

Atari Club : nbx services, log. dom. pub., coopérative d'ach., fanzine, réunions sur Toulouse. Serveur Minitel RCT : Atari Club, 9, clos des Herbettes, 31170 Tournefeuille. **61.78.95.43.**

Amiga : Club synaps multiservice. Cher. tt contact, cher. console portable coul. (env. timbre). **Olivier BECHARD, Résidence Proby, bât. A303, 69, impasse Villehardouin, 34090 Montpellier. Tél. : 67.61.94.55.**

Vds jx sur Amiga, env. disk pour liste. Px très intér. **Olivier GASQ, Montagneux, 42600 Montbrison.**

Rech. graphistes Amiga pour demos ! Toi qui aime la techno, contacte-moi. **Stéphane LEREIN, 3, impasse des Acacias, 73100 Mouxy, Aix-les-Bains. Tél. : 79.61.01.62 (ap. 20 h).**

Digital. sonore pour STE 520 & 1040 de 1 à 50 KHZ format sample. Doc ctre 1 tbre à 2,50 F. **André WILL, 119, rue de l'Abbaye, 03410 Domerat. Tél. : 70.29.65.86.**

Club Amiga éch. jx super catal. ctre 2 tbres à 2,50 F (éch. gratuit). **The Computer's Club, 151, rue des Violettes, 49400 Saumur.**

Championnat Kick Off 2 sur Amiga et ST en janvier. Renseig. microloisirs (Nord-Pas-de-Calais seul.). **Gregory KWIECIEN, 73/126, rue Jules-Guesde, 59260 Hellemmes. Tél. : 20.04.41.39.**

Rech. CPC 6128 en panne pour récupération des pces et composants. **Michel THOMAS, F11ESG, cité Joyeuse, bât. L3, Kercado, 56000 Vannes. Tél. : 97.40.67.41.**

Club rech. membres pour Atari, Amiga, Consoles. Cotisation : 30 SF/Suisse Only. **Association Informaticiel, Case postale 106, 1001 Lausanne, Suisse. Tél. : 021.8.02.22.11 (Bip 10.480).**

Phaba Club : pour Atari ST/TT, + de 40 Mo de DP. Journal sur disk n° 5 ctre 20 F. Doc ctre 2 tbres. **Phaba Club. Tél. : 8, chemin des Pains Perdus, 28100 Dreux.**

Amigafans. New Club en France. Jx, utils, demos DP. Import. USA et du monde entier ; Env. D7 pour liste. **Jimmy ROBIN, 3, allée de Maletrenne, 37400 Amboise. Tél. : 47.30.42.34.**

Club Amiga, nbx softs jx, utils, 7 F pce ou 10 F disk. Rens. liste ctre 1 disk + 1 tbre. **Jean-Marie CRIGHTON, 7, rue Bugeaud, 29200 Brest.**

Dom. pub. Club pour Windows 3, catal. sur D7 3 1/2 ctre 5 tbres. **Olivier TABLEAU, BP 34, 95560 Montsoult.**

Overlanders rech. musicien sur ST, Soundchips, Soundtracks. Très urgent. Env. musiques inédites. **Stan Mercury, Overlander of the Union, 105, rue Costa de Beauregard, 73000 Chambéry.**

Hi the Amiga scene ! contact my for cool swappiwg (démo, utils) no dis = wo awswer ! Hi to all wy contacts. **Emmanuel RODUIT, rte du Chavalard, 1926 Fully, Suisse. Tél. : 026.46.17.88.**

Graph. cher. bon prgr et music pour créer jx uniq. sur 1040 STE. **Gilles DUPUIS, ch. du Bonderet, 1135 Denens, Suisse. Tél. : (021)80.2.10.38.**

A500 tu cher. un contact sér., rapide. Ecrire ou tél. pour listes, rens. **Phoenix Amiga Club, BP 13, 6030 Marchienne-au-Pont, Belgique. Tél. : 071.52.82.48.**

Vds super jeu orig. PC : Sorcerer get all the girls, not., codes, carte, 5 x 3 1/2, VGA, 93 %, 3.8 meg., px : - 50 % : 150 F. **Arnaud GRANGE, 11, impasse Alcide-d'Orbigny, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (16-1) 30.94.45.00.**

Club Atari ST : nbx log. en consult. par la poste (même France) à 25 F/disque ! Liste grat. **EMC, BP 50, 4400 Flémalle 1, Belgique.**

Pas de Minitel ? Nous téléchargeons pour vous ts prog. Atari. Env. env. tbrée. **M. VINCENT, Logirev, 106, av. Général-Leclerc, appt 138, 28100 Dreux.**

Rech. ts jx d'aventure sur Amiga (franç.) sauf : Loom, 2Acmak Kraken, Monkey Island, Indy ; Stealth. **Jean-Eric MUSSET, chemin de Falet, 13280 Raphèle-les-Arles. Tél. : 90.93.27.11.**

Mas mag. : fanzine sur ST et CPC. Plein de rubriques vous attendent. Env. tbre à F. **Olivier PETIT, 23, rue Honoré-Daumier, 13280 Raphèle-les-Arles.**

Super club jx sur PC à bas px (écrire). Poss. : F54, Gunship 2000, Falcon V3, etc., catl. sur dem. **Jean-Mathieu BAUDRY, 58, rue des Bourbottes, 60129 Bethancourt-en-Valois.**

Vds jx Amiga, demos, util. Env. D7 et 2 tbres pour liste. **Gilles GALOU, 33, rue du Souvenir Français, 53000 Laval.**

Club sympa par Minitel. Messageries, annonces, téléchargement. 3614 Print2. **Association Anitel. Tél. : Chemin des Carrières, 30210 Collias. 66.22.89.79.**

Vds jx pour Amiga à px fou. Déb. ne pas s'abst. Rapide et

sér. **Laurent PIERLOT, 86, rue Victor-Recourat, 94170 Le Perreux-sur-Marne.**

PC, Atari, Amiga, Dom. Pub., catal. ctre 3 tbres + line (pour prgrtion). **Patrick DUMONT, Villaz, 74370 Prinay.**

ACHATS

Cher. pces détachées pour ST iy micro Même mauvais état, Nice et rég. seul. **Alexandre JACOB, 22, rue Vernier, 06000 Nice. Tél. : 93.87.17.46.**

Ach. sur NEC : Download, Dead Moon, Formation Soccer, Aeroblaster, Override, Cadash. **Frédéric DE CELLES, 20, av. de provence, 66330 Cabestany. Tél. : 68.50.53.81 (H.-R.).**

Ach. Atari ST/STE + impr. : 2 000 F. **Eric BOURGUE-DIEU, route des Lacs, 40560 Vieille Saint-Girons. Tél. : 58.47.91.80 (W.-E.).**

Ach. n'importe quel jx de foot sur PC (5 1/4 ou 3 1/2), vite ! **Alexis DE NERVAUX, 42, bld de la Tour Maubourg, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.05.16.64.**

Ach. jx sur K7 et log. pour 800XL. **Didier DEBUCHY, 13, rue Tholoze, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.47.48.48.**

Ach. ou éch. Elvira VF ctre 3 jx au choix très urgent. **Georges OLIVEIRA, 10, allée des Oeillets, 89700 Tonnerre. Tél. : 86.55.26.66.**

Ach. jx et doc. pour C64 DK (surtt rôle et avent., Ultima 6). Vite ! **Jean-Christophe VAN NIEUWENHOVEN, 35, rue des Mimosas, 1030 Bruxelles, Belgique.**

Rech. sur Gameboy Megaman. **Michaël NACHMIAS, 41, av. Sainte-Cécile, Meyrin, Genève, Suisse. Tél. : 022.782.33.72.**

A500 ch. orig. Skateball si poss. dans le Puy-de-Dôme. Arnaq. s'abst. **Sébastien GOSGNACH, 9, rue Antoine-Bardin, 63360 Gerzat. Tél. : 73.23.14.37.**

Ach. N° de Tilt Microloisirs, 1 au 25 inclus + ts les hors séries parus, à t.b. px. **Jean-Charles FLATTIN, 10, rue du Président-Wilson, 42400 Saint-Chamond. Tél. : 77.31.89.55.**

Ach. ext. mém. : 200 à 300 F pour 4500 et t. de texte : 300 à 400 F. **François LEBRUN, 46, rue F.-Pons, 31120 Pinsaguel. Tél. : 61.76.45.19.**

Cher. Megadrive sans jx 2 ans maxi. pour 700 F. Env. prop. **Arnaud RAVEL, 12, rue Latérale, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.98.01.93.**

Ach. sur STE : Maupiti Island, Sim City, Rainbow Island. Px maxi. : 100 F. **Michaël SIGDA, 235, 237 rte de Versailles, 92410 Ville-d'Avray. Tél. : (16-1) 47.09.68.52.**

Ach. simul. de vol + bte et not. pour 100 F. Env. liste et prop. **Marc FUNARO, 1 bis, av. de Paris, 94300 Vincennes.**

Extrême urgence : cher. désespérément The Pawn sur C64 disk original avec package. **Stéphane PAUTROT, 56 bis, rue du Val d'Or, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 45.06.46.55.**

Début. sur ST cher. ach. jx, logs à bas px. Env. liste. Cher. club sur Toulouse. **Abdel M'HAMDI, 7, rue Général-Hoche, Bloc A, 31200 Toulouse. Tél. : 61.13.40.39.**

Cher. moni. coul. VGA pour Zenit 286 supersport et log. surtout pour réguler vitesse. **Emmanuel PAUTHIER, 9, rue Y.-Legoff, 14000 Caen. Tél. : 31.73.13.76.**

Ach. A500 + ext. + souris + mon. coul. + joy + si poss. disk jx env. : 3 000 F. Ech. jx sur PC 3 1/2. Salut ! **Silvère FUSEAU, Vallans, 79270 Frontenay Rohan Rohan. Tél. : 49.04.88.02.**

Ach. Sharp PCE500 engineer + manuel, câble de transfert et si poss. interface magneto. Faire offre. **Eric CLERET, 5, rue de Bourgogne, 92140 Clamart.**

Ach. CPC 6128 coul. ou A500. Px max. : 1 000 F + cher s'abst. **Fernand TAVARES, 30, rte de Châteauneuf, Le Vercors 2, 26200 Montélimar. Tél. : 75.01.91.46.**

A500 ach. éduc. et util. Env. liste et px. **Guy MASSELIN, Les Jardins des Capucins, 83170 Brignoles.**

Ach. orig. jx aventure et de rôle, maxi. : 100 F. **Laurent TRZEBOWSKI, villa Melianthe, 66760 Caldegas.**

Ach. impr. LC10 ou coul. pour Amiga et d. dur A590 et bd Marvel et tt sur M. Jackson. **José DAS NEVES, 11, rue Louise-Adelaïde, 94350 Villier-sur-Marne. Tél. : (16-1) 49.30.05.86.**

Ach. 1040 STE avec ou sans moni. Vds drive 5 1/4 Toshiba et expandeur Kawai PHM. **Patrick RAYNAL, domaine de Gondières, 58000 Saint-Eloi. Tél. : 86.37.17.24 (le soir).**

Cher. clavier TO7/70 avec cart. Basic. Faire offre, rép. ass. **Bertrand ROUCHAUD, 9, rue Jean-Bart, logt 45, 28500 Vernouillet.**

Salut ! cher. sur STF : Sim City, Cadaver 2, Xenon 2, Zany Golf, Powermonger, Gods, Sball 2. **Sylvain DEAUX, Le Village, 34800 Villeneuvette. Tél. : 67.96.35.95.**

Vds Megadrive franç. ss gar. + Truxton, Alteredbeast, Sonic, et 2 man. : 1 200 F. **Franck GODAUX, 42, rue de l'Idéal, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.48.49.44.**

Ach. jx Famicom maxi. : 400 F. Vds SPR Volleyball sur Megadrive. Atari 2 Mega STE : cher. jx et démos. **Michaël GALLICOT, 14, rue de France, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 48.08.16.41.**

Ach. lect. ext. 3 1/2 pour Atari env. 320 F (uniq. sur rég. Nord) (ou 3614 RTEL2 : Damnator). **Alexandre BAUTERS, 5, rue de la Hollande, Capinghem, 59160 Lomme.**

Mon A500 est malade de solitude, sa guérison est à base de nbx jx. Faire vite SVP. **Danielle FLOURY, 4, rue Maurice-Bouchor, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.45.98.20.**

Ach. monit. 1084S en TBE pour 1 000 F. Ech. demos sur Amiga rég. p. uniq. **Etienne KOURVILLE, 9, av. de Ceinture, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 49.81.74.98.**

Cher. Apple IIE avec impri. pour Association petit budget. **Françoise GALLEY, Coteau au Cler, 25230 Seloncourt. Tél. : 81.93.01.38 (le matin).**

Ach. ou éch. sur Amiga Jx et util. Env. listes ou tél. **Richard REISMAN, 35, rue du Maréchal-Joffre, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.73.58.03.**

Cher. MO5 et MO6. **Jacqueline HYPELEC, 6 bis, rue Moc Souris, 78470 Saint-Rémy-les-Chevreuse. Tél. : (16-1) 30.52.53.55 (poste 13).**

Ach. jx sur Game Gear (px à déb.), sauf Super Monaco, Shinobi, Mickey. **Guillaume LAURENT, 74, rue des Saules, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.50.14.57.**

Ach. Amiga avec jx de rôles à Marseille uniq. **Frédéric ANDRE, résidence Saint-Théodore, 6, allée des Faisans, 13013 Marseille. Tél. : 91.61.14.50.**

Ach. jx CPC 6128 : International Rugby, Simulator 3D Pool, West Phaser, Bataille pour RFA, By fair mean or foul. **Philippe LACROUTS, 36, rue de Picpus, bât. 1, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.45.28.77.**

Ach. sur Amiga orig. It Came From 1 et 2, Wings, Midwinter 2, Colditz, F19, ou éch. ctre Powermonger, Panza. **Alexandre MATSIS, 10, rue de la Libération, D3, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.87.85.**

Ach. ou éch. John Madden, World Cup Soccer, EA Hockey. **Fabrice PELLETIER, 15 ter, rue Fournier, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.31.80.06.**

Ach. pour C64 jeu Curse of the Azure Bonds. **Philippe DELORD, 3, rue Charles-Malfray, 45000 Orléans. Tél. : 38.53.08.09.**

A500 ach. Player Manager à 100 F. Vds magnétoscopes VHS Toshiba et V2000 Grunding : 2 000 et 500 F. **Pascal URBANO, 155, av. Jean-Mermoz, 69008 Lyon. Tél. : 78.74.46.55.**

Ach. comptant Atari 1040 avec moni. px rais. **Jean-Pierre POUILHE, 83, rue d'Alsace, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.39.21.59.**

Rech. pour 6128 les orig. de « Pirates » (- de 100 F) et BAT (- de 200 F). Poss. d'éch. **Guillaume MECHENEAU, Le Pré Jahan, 44450 Saint-Julien-de-Concelles. Tél. : 40.54.18.86.**

Ach. livre de super base pro pour Amiga. Edité par Micro-Application – de 100 F SVP. **Martial GHEZA, 38, rue des Lilas, 54800 Conflans. Tél. : 82.33.47.65.**

Ach. Mac LC + 1 log. de dessin si poss. pas cher. Arnaq. s'abst. **Jean-Philippe COUEGNAS, 15, rue des Ecossais, 86000 Poitiers. Tél. : (16-1) 49.88.98.34 (ap. 18 h).**

Cher. Neo-Geo. Faire offre. Vds Lynx + com. Lynx + adapt. auto + 5 jx + transfo, le tt : 1 400 F. **Stéphane DERUIEUX, 7, av. Pasteur, L'Horme. Tél. : 77.22.02.70.**

Ach. jeux sur Apple IIC (si poss. à Paris) entre 50 et 100 F. **Frédéric BAZELOT, 28, rue des Prairies, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 436.64.67.06.**

Rech. à bas px jx et util. pour A500, rech. C64 et 1541 pour 800 F maxi. **Philippe GERSTEL, 14, rue Chaillon, 92390 Villeneuve-la-Garenne.**

Ach. orig. sur STE. Faire offre. Vds orig. Dble Dragon : 50 F.Env. liste. **Reynald BIAU, 15, place de l'Ermitage, 93200 Saint-Denis.**

Ach. Man Hunter 1 et 2, Hero's Quest (Sierra) sur 1040 STF. Faire offres. Jx orig. seul. **Laurent JOUBERT, 38, rue Pascal, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.25.38.11.**

Ech., ach., vds jx sur STF-E. Déb. bienv. Acc. tte origine même internationale. **Stéphane EYDELY, 12, rue du Baraillot, 33290 Blanquefort. Tél. : 56.35.01.72.**

Ach. jx sur ST-PC, Gameboy. Env. liste. **Nicolas BODEREAU, 20, rue du Colombier, 94360 Bry-sur-Marne.**

Cher. ext. mém. 2 Mo pour A1000. Faire offre rais. **Frédéric BECKER, 13, rue de la Vivarde, 52106 Chancenay. Tél. : 25.05.22.00 (le W.-E.).**

Ach. magnétoscope en TBE, 4 têtes video mini. Tt petit px. Faire offre : 1 000 F maxi. (écrire). **Bertrand ROLLIN, 12, bld de Harbaux, 40000 Mont-de-Marsan.**

Sur A500 ach. : log. éduc. CM2, 6e, 5e, 4e, 3e et le jeu King Quest 3, le tt en TBE. **Bruno JOUNIAUX, 5, rue des Renouillères, 91770 Saint-Vrain. Tél. : (16-1) 64.56.10.39.**

Rech. jx pour Nintendo entre 200 et 250 F maxi. Env. liste. **Véronique DE GRAS, 12, rue Paul-Verlaine, T6, n° 34, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.45.08.62.**

Rech. jx Gameboy px rais. Pas sér. s'abst. Urgent ! **Denis RABOUIN, 79, rue de Lens, 59480 La Bassée. Tél. : 20.29.29.18.**

Ach. jx Megadrive et PC. Vds Tilt et Star LC10. Faire offre vite (sur 75 ou 60). **Willy BOISAUBERT, 29, bld Branly, 60180 Nogent-sur-Oise.**

Ach. lect. D7 pour 800 XL/130 XE. Faire ofre. **Mathieu FENOUILLET, 3, rue du Pont de Lattes, 34000 Montpellier. Tél. : 66.35.39.18.**

Ach. impri. Star LC200 coul. (ou autre) env. 1 500 F. **Haitham MIRGHANI, 8-32, allée Bourvil, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 42.07.81.61.**

Ach. pour C64 lect. disk 1541 ou 1571. Px : 500 F. **Pierre HENRY, 21 C, rue Pierre-Brunier, 69300 Caluire. Tél. : 78.30.16.44.**

Ach. sur STE Murder (orig., bte et not.) ; Chess Base. Px max. : 300 F. **Patrick L'HUILLIER, 1 A, rue Jean-Rostand, 17300 Rochefort. Tél. : 46.99.38.26.**

Salut ! Ach. jx sur ST/STE à bas px. **Mathieu LEMARECHAL, 5, rue Stanislas-Bance, 95400 Arnouille-les-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.72.52.**

Ach. A500 + ext. + jx + util. : 1 800 à 2 000 F. Vite. **Christophe MERY, 15, rue de la Bruyère, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.22.31.14.**

Vds jx NEC. Ach. jx SGFX, SFC, CD NEC. Ech. ou vds Raxxanber ctre Down Load II. Rech. Platterh, Gzork. **Por Leng. Tél. : 48.37.81.05.**

Ach. A500 + souris + joys + jx : 2 000 F. **Tél. : 62.93.75.77.**

Ach. Sharp PCE500 Engineer + si poss. périph., livres, Ramcards, etc. Faire offre. **Eric CLERET, 5, rue de Bourgogne, 92140 Clamart.**

Cher. not. (franç.) de Sculpt Animate 4D, photocopies acc. **Jérôme GIBERGUES, 38, rue du Champ-des-Chartreux, 12200 Villefranche-de-Rouergue. Tél. : 65.45.25.16.**

Ach. sur STF : Bloodwich Data-Disk, Colonial Conquest, Full Metal, Planète, Sim-City orig. **Damien GABRIEL, 605, La Barre, 88220 Urimenil (ap. 19 h).**

Cher. Ultima IV et V sur Atari 520 STF. **Nicolas MARUT, 11, rue de Rungis, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.88.79.25.**

Ach. moni. HR pour C128 + impri. MPS801. Faire offre. **Didier SERRES, 5, rue de l'Hôtel-de-Ville, 81100 Castres. Tél. : 63.59.10.41.**

Ach. Superfamicom + 2 jx : 2 000 F env. (Final Fight si possible). **Gwenaël Hery, 135, route de Bellet, 06200 Nice. Tél. : 93.44.37.25.**

Ach. jx NEC : Tiger Heli, Gunhead, F1, T. Battle, Heavy Unit, Legend Tonma, For. Soccer, etc. : 200 F pce, Galaga 88, etc. : 150 F. **Laurent BIANCHI, 29, av. Col. Colonna-d'Ornano, « Mon Rêve », 20000 Ajaccio. Tél. : 95.22.57.13.**

Ch. scanner couleur ou NB + ext. 2 Mo pour A500. **Nicolas COURTIAL, 25, av. de la Petite Hollande, 59700 Marcq-en-Baroeul. Tél. : 20.65.06.77.**

Etudiant ach. t. de texte sur Atari 520 STF, avec doc. **Arnaud DUTHU, 1, impasse des Chênes, 78112 Fourqueux. Tél. : 39.73.22.54 (ap. 18 h).**

Ach. les fontes suivantes sur Macintosh : Texton, Brush Script, LCD, Monoline Script, Old Dreadful 7. **Guillaume TAILHARDAT, 124, rue de Tocqueville, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.63.24.45.**

Cher. A500 TBE. **Frédéric FELLOUSE, Le Levry Ayze, 74130 Bonneville. Tél. : 50.97.03.53.**

Ach. Tilt ou n° 61 au 67 ou ach. Solution Dungeon Master, merci. **Stéphane BARRE, 47, bld Mortier, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.61.06.57.**

Ach. Micro portable avec DD 512 Ko, mém. mini. de 5 à 10 000 F. **Frank BALVAY, 14, rue du Président-Autier, 02400 Chartèves. Tél. : 23.70.27.74.**

Stop ! Ach. jx sur Lynx de 100 à 150 F. Ech. sér. et rap. **Jean-Christophe DISLAIRE, 6, rue Romain-Rolland, 59172 Roeulx. Tél. : 27.32.07.44.**

Ach. jx PC 3 1/2. Préf. pour écran mono + d. dur pour Amstrad 2086. **Frédéric BOTREL, 79, rue Ratier, 56100 Lorient. Tél. : 96.20.25.86 (le samedi).**

Ach. carte 80 c. et carte Z80 + CPM et not. pour assembleur Merlin 8/16 pour Apple II +. **Max GOLLOB, 45, rue Pierre-Bezançon, Marolles-en-Brie, 94440 Villecresnes. Tél. : (16-1) 45.98.12.02.**

Ach. lect. D7 3 1/2 DDI1 pour CPC 464+ + jx et câble, pas cher. **Pascal CANION, 11, rue Léon-Blum, 59133 Phalempin Nord.**

PC 5 1/4 et 3 1/2 ach. et éch. jx util. Env. liste. Cher. contact à Rodez. **David BRU, 4 bis, av. Montpellier, 12000 Rodez. Tél. : 65.67.32.56.**

Ach. CPC 6128 coul. + jx : 1 000 F maxi. ou mono : 700 F maxi. (je paie le port). **Fernand TAVARES, 30, rte de Châteauneuf, Le Vercors 2. Tél. : 75.01.91.46.**

Ach. jx, demos, utils sur 520ST. Cher. contact. Rech. journal sur disk. **Ludovic STASIACZYK, 266, rue Maurice-Garin, 80470 Saint-Sauveur. Tél. : 22.51.91.14.**

Ach. C64, 1541 en état de marche ou en panne. **Pascal FORNASIERO, 73, rue de Montherme, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.59.36.22.**

Ach. Megadrive Franç. + 2 jx 600 ou 700 F ou 800 F + 3 jx. **Maxence FARIWELLI, 5, cours Bonaparte, 20100 Sartene.**

Ach. comp. PC + écran : 2 500 F max., CPC 6128 + écran + util. + jx : 1 500 F max, PCW 8256 complet : 2 500 F max. **George LOEMBET, 2, rue des Lilas, résidence la Maurée, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.85.68.74.**

Rech. pour CPC 464 K7 jx de flipper + jx de sports + man. uni. eur. Arnaq. s'abst. Px rais. + Sol. Platoon. Merci ! **David BIENKO, cité G.-Rulhmann, bât. A, 68300 Saint-Louis.**

Cher. ou ach. not. de : Brat, Speedball 2, 3D constr. kit, Amos, Shoot'em up constr. kit. Merci ! **Guillaume LAURENT, 74, rue des Saules, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.50.14.57.**

Ach. jx sur Amiga. **Marc. Tél. : 79.31.75.53 (le samedi soir de 18 h à 18 h 30).**

Urgent ! Etudiant sympa cher. Genlock Amiga GST 40A + contacts Amiga sur rég. lyonnaise uniq. **Marc KAPOUDJIAN, Tour Bellevue, 69800 Saint-Priest. Tél. : 78.21.06.01.**

Ach. ttes pces détachées pour PS2 IBM, récupération composants. Faire offre. **Gilles CLEMENT, 7, av. de la Liberté, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.33.97.75.**

Ach. ZX Spectrum 48 K. Px à déb. **Jean-Luc ROSAT, 3, allée de Saint-Malo, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : (16-1) 69.05.81.06 (ap. 19 h 30).**

Ach. pour CPC, lect. disk 3 1/2 int. ou ext., état de marche ou pour pces. **David DOOM, 1, rue Levavasseur, 60120 Breteuil-sur-Noye. Tél. : 44.80.90.97.**

ECHANGES

Yo folks ! Col contact for all u want ! 3614 riel 2, bal : accuracy lets fo on ! Phil... hi to Sandy.

Beau, grand, musclé mais cél. mon. 1040 STE cher. mignonne et câline petite STE en vue de pénétration de D7. **Xavier DE BEAUCHESNE, 2, rue François-Bruneau, 44000 Nantes. Tél. : 40.93.30.32.**

Lonely symp. user in singapore Amstrad CPC 6128 search contact to swap programs. Write in english, SVP. **David WONG, BLK 4S Chai Chee Street, 04-172, Singapore 1646.**

ST ch. contacts cools vdeurs s'abst., poss. SW4, disc., Powerm, KGS, HD2. Env. liste. **Cyril BISCHOFF, 18, rue Maurice-Genevoix, 45240 La Ferté-Saint-Aubin.**

A500 éch. jx, rép. ass. Env. listes. **Jean-Yves DEVALLON, 2, pl. Lapeyrusse, 47000 AGEN.**

Cher. contacts sur Atari ST pour progtion, jx, util., etc. **Alain LENDERS, av. Ferdauci, 33, 1020 Bruxelles, Belgique. Tél. : 02.26.8.38.05.**

C64 cher. correspondant, contact durable et sér. bienv., rép. ass. **Christophe BURNET, ch. de Renens 46, 1004 Lausanne (Suisse).**

Amiga cher. contact sér. et durable pour éch., jx, demos, util., rép. ass. **Bruno CRISTOFORETTI, 109, rue Pasteur, 08150 Rimogne, Ardennes. Tél. : 24.35.35.06.**

Ech. sur ST, bcp de jx, rép. ass. **Mickaël GORGUET, 5, rue Minonsars, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.44.15.**

Ach. ou éch. log. PC 1512 + fanzine Club un gratuit. **Jean-Michel MARIE, 1/73, rue Ile-de-France, 59370 Mons-en-Baroeul.**

Ech. jx sur PC 5 1/4, rép. ass. (rech. surt. Stider et Shoot'em up), arnaq. s'abst. **Pierre FOURNIRET, 44, rue des Fossés, 55170 Ancerville.**

Ech. ou ach. Conqueror, Feary Tales sur amiga (si achat pas plus de 200 F pce). **Vincent AUBERT, Les Aigues**

Douces, bât. K, 16, rue Turenne, 13110 Port de Bouc. Tél. : 42.40.07.69.

Ch. contacts sympas sur 520 STE-STF pour éch. jx, démo, autres. **Bertrand LE MEITOUR, 56450 Geunic Surzur par Theix. Tél. : 97.43.03.42.**

Ch. contacts sur ST pour éch. jx (Elvira, Killing, Game Show) sur Paris uniq. **Denis DESAEGHER, 28 bis, rue Chaligny, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.79.96.54.**

Amiga poss. nbx doc., codes, source, jx util. à éch., déb. bienv., rép. ass. **Adel CHAMAKH, 36, rue Bichara-Alkhouri, 1005 El Omrane, Tunis, Tunisie. Tél. : 01.78.10.73.**

Ech. jx et util. sur Amiga et ST, rép. ass. **Guy FARINEY, 8, Ker en Coz, 56690 Nostang. Tél. : 98.65.72.22.**

Ech. jx Megadrive fr. ou jap. Poss. : Alt-Beast, Ghouls'n Ghost. Rech. Golf Sh. Dancer, Moonw Space HZ. **Sylvain DELPECH, Lieu-dit « Guibot », Saint-Genes-de-Fronsac, 33240 Saint-André-de-Cubzac. Tél. : 57.84.30.70.**

PC éch. jx util. 5 1/4, 3 1/2, déb. ne pas s'abst. Ch. Elvira, Alcatraz, Lemings, Space Quest IV et autres. **Jean-Luc SEVERE, Kernévez Guitré, 29250 Saint-Pol-de-Léon. Tél. : 98.69.06.45.**

Ech. ou vds jx sur Amiga, pas rapide et pas sér. s'abst. Env. liste vite, déb. acc. **Christophe DESBARATS, 32120 Puycasquier. Tél. : 62.65.16.10.**

The access ch. contacts sérieux pour éch. util. et jx en PC 3 1/2 et 5 1/4 (env. liste), rép. ass. **The Access, Po Box 301 B-5000 Namur 1, Belgium.**

Ch. contacts sér. pour éch. sur Atari STF. Env. liste. **Xavier DOMINIQUE, 24, rue Edmond-Morelle, 55200 Commercy. Tél. : 29.91.20.34 (ap. 19 h).**

Ech., vds jx sur Amiga. Vds Maupiti Island sur ST (orig.). **Arnaud BOQUIER, Bois-d'Ennebourg, 76160 Darnetal. Tél. : 35.23.45.04.**

Rech. contacts sur A500, déb. s'abst. **Patrick RAVIZZA, 20, rue Périer, 92120 Montrouge.**

520 STE ch. contact pour éch. jx (début : Tortues, Out Board) ctre CHQ2, Toyota Celica). **Grégory DELOURME, 7, av. des Aigles, Le Panoramic Bonsecours. Tél. : 35.80.47.61.**

Ech. jx ST sérieux plein de jx et util. (Speedball 2, Nitro, Panza Boxing, Operation Stealth, etc.). **Karl PASQUIER, 2, rue Patafloux, 13220 Châteauneuf-les-Martigues. Tél. : 42.79.88.73.**

Rech. jx et utils. Ech. notice divers utils en VF. Env. liste. **André PESEUX, 1, rue Tolstoï, appt 2113, 94800 Villejuif.**

Ch. contacts sérieux sur PC 5 1/4, env. liste ou tél. **Pierre-Antoine HAYNES, chemin des Korrigans, Kerbironne, 44350 Guérande. Tél. : 40.24.87.63.**

Ech. jx sur STE, poss. env. 10 jx, rép. ass. Env. listes, sur Grenoble et env. **Luc HOVHANNESSIAN, 48, chemin des « Sayettes », 38700 Corenc. Tél. : 76.90.39.68.**

Ech. cons. Colécovision avec 1 man. + 3 jx (Donkey Kong, Mouse Trap, Tennis) ctre moni. **Marc, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.09.48.42.**

Megadrive jap., éch., vds, ach. jx. Cher. CTC sur Amiga et Gameboy. **Martin RUSAN, 9, rue Trousseau, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 40.21.66.80.**

A500 ! Mega liste à votre dispo. **Nicolas JURALINA, BP 94, Lupino, 20611 Bastia.**

PC-AT 286 3 1/2 rech. contact (Nord si poss.) pour éch. jx et util. et demos en VGA, rép. ass. **Francis OTSHUDI, 70, bld Chanzy, N° 212, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21.30.93.79.**

Rech. contacts sur A500 pour éch. jx. **Annette MARTINS BORGES, Diamantlaan 218, 9743 BL Groningen, Pays-Bas.**

Ech. jx sur ST. Env. listes. Rech. PC Globe et des log. d'architecture. **Fabien LANSIAUX, 75, rue Buisson, 59580 Aniche.**

Ech. jx sur Sega 16 bits : poss. Shiten Myooh, Dick Tracy, Golden Axe, E-Swat, Shadow Dancer, Battle Squadron. **François CHAHINE, cité Beisson-la-Tour, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.21.06.99.**

Ch. sur ST(E) driver pour Canon BJ-10e ou BJ-130e, IBM proprinter X24 (loué soit mon sauveur). **Benoît FAURE, 8, av. de la Frégère, 81660 Payrin. Tél. : 63.61.38.46.**

A500 rech. util. et demos, vds/ach./éch. Env. listes ! **Nicolas JURALINA, BP 94, Lupino, 20611 Bastia.**

Attention ! Jx, util., docs, vds Freeboot, vds orig. Intruder Wild Street. **Claude TRANSLER, 34, av. Jean-Jaurès, 10600 Chapelle-Saint-Luc. Tél. : 25.76.60.30.**

Amiga cher. contacts sér., rapides + utils ST, Mac, PC + donnateurs de télécartes. Vendeurs exit. Merci. **Stéphane SOUBIRAN, 7, rue Paul-Cézanne, 11200 Lezignan.**

Ech. jx sur STE sur Marseille. **Alexandre BAGUR, 39, av. de l'Europe, ZAC La Marcouline, 13830 Roquefort-la-Bedoule. Tél. : 42.73.21.47.**

Salut. Ch. contact sur Amiga (Brat-Chuck, Rock-Billard 3D). **Christophe DA ROCHA, 6, rue de l'Auberlach, 29200 Brest. Tél. : 98.42.08.55.**

Ech. Fatman et Monaco GP sur Megadrive ou éch. les 2 ctre une Gameboy + 2 jx (Tetris) + casque + câble link, etc. **Benjamin GONZALEZ, Saint-Firmin-les-Epingliers, 71670 Le Breuil. Tél. : 85.56.10.76.**

Ech. camera NB, digit vidéo pour ST, filtres, moni. 51 cm ctre PC coul. 3 1/2 ou 5 1/4. Env. prop. **Lionel BONNET, 30, Le Champ-Sorbier, 71140 Bourbon-Lancy.**

Ch. contacts sur Amiga pour éch. Poss. nbx jx. **Olivier GAY, 2, rue des Cités, 70100 Arc-les-Gray.**

Vds jx bas prx. Poss. Great Courts 2, Lemmings, Supercars 2. **Erwan JAN, 22, av. des Droits de l'Homme, 10400 Nogent-sur-Seine. Tél. : 25.39.96.51.**

Ech. sur NEC B-Wolf, Atomic R-Kid, Heavy Unit, Hurricane, Alien Crush, Dondokodon, Cyber Cross. **Alain BOUGENIERE, 13, rue Molière, 59540 Caudry.**

Déb. ach. sur A500, ST, ts jx de Titus, infogrames, logi. (max. : 35 F) et prog. micro applic. (max. : 70 F). **Daniel ALDO, 118, rue de Flandre, 75019 Paris.**

Ach. Megafile 30, BE : 1 200 F. Vds Midwinter + Tennis Cup : 100 F pce. Réalise mise en page (PPM...). **Damien RACCA, 31390 Bois de la Pierre. Tél. : 61.87.91.39.**

Cher. contacts sur CPC 6128. Poss. F16, Combat Pilot, Super Monaco GP et d'autres. **Thierry FRACHE, 1, allée des Melites, 91150 Etampes.**

Cher. contact pour éch. jx et util. sur A500. Vdeurs s'abst. **Christophe SCHULZ, 3, rue des alouettes, 67460 Souffelweyersheim. Tél. : 88.20.00.61.**

Rech. contact pour éch. jx ou ach. sur CPC G128 + poss. (Bubble Bobble, Air Wolf, Bombjack). **Sébastien ESNAULT, 35, rue Jean-Macé, 53000 Laval. Tél. : 43.90.75.65.**

1040 STE cher. contacts. Ech. jx utils. **Bernard CORNEIL, 65, rue de Versailles, 62210 Avion.**

Ech., ach., vds jx Megadrive (jx franç. ou jap.). **Julien LOMBARD, 5, rue Jules-Verne, appt 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.**

Rech. contacts rap. sur Amiga, vdeurs s'abst. **Gilles FLEURY, place du Soleil, Prairie de l'Oly, 91230 Montgeron. Tél. : (16-1) 69.03.96.16 (ap. 20 h).**

PC 5 1/4 ch. contacts pour éch. jx : poss. Monkey Island, BT3, Castles, Simearth TMHT, Indy 3. Ch. Indy 4, Monkey Island 2. **Cedric LANSEAU, Villexavier, 17500 Jonzac. Tél. : 46.48.04.87.**

Ech. jx sur PC 5 1/4 et 3 1/2. Poss. : Loom, Indy 3, Zak, Op. Stealth, Monkey Island, etc. Cher. Sierras. **Cedric LANSEAU, Villexavier, 17500 Jonzac. Tél. : 46.48.04.87.**

Amiga ch. contacts dans ts pays, rap. et durables. Rech. surtout Wargames et Aventures. **Alain POU, 5, rue de Miraille, 11500 Quillan.**

Ech. sur ST jx éduc., utils, demos. Env. liste. A bientôt. **Sylvie MICHEL, rés. Loretto, bât. A, route du Vittulo, 20000 Ajaccio.**

Ech. jx et doc. sur A500. Env. liste ou tél. Déb. s'abst. **Patrice REMETTER, 4, rue des Lilas, 67117 Ittenheim. Tél. : 88.69.08.78.**

Amiga rech. contacts : poss. Giganews ! Rech. Olds Games, bottes en caoutchouc, photos de Chantal Goya ! **Alex GAY. Tél. : 50.43.75.57.**

Amiga cher. contacts pour éch. jx et demos (sur 86 de prêt). **Pascal LEBRAUD, 2, résidence Olivier-de-Serres, 86000 Poitiers. Tél. : 49.41.21.13.**

Ech. ou vds jx sur ST/STE. Rodland, Vroom, Elf, Hunter. Ttes rég. accep. **Eric PICHON, La Bufetrie, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.53.39.70.**

A500 déb. rech. contacts pour ach. jx, util., éch. divers (étudie ttes propos.). **Thierry GEORGEL, 8, rue du Mont Garin, 59130 Lambersart. Tél. : 20.93.19.33.**

Rech. et éch. jx et utils pour Amiga et PC 3 1/2. Env. liste, contact sér. **Karine GOBERT, 17, allée des Feuillants, 77100 Meaux.**

Cher. contacts pour éch. PC 3 1/2 VGA. Pos. : Jetfighter 2, Wing Commander et d'autres simul. **Alexandre DIEUDONNE, Membrey, 70180 Dampierre-sur-Salon.**

Cher. contact avec utilisateurs Psion. Ech. idées + prg. **Viet NGUYEN, 16, av. Ernest-Havet, 94400 Vitry-sur-Seine.**

Rech. pour éch. sur Mac Amiga. Env. listes. Rech. clubs fanzines, serveurs RTC. **Stéphane LEVY, 14, allée des Damades, 92000 Nanterre.**

Amiga : Moi avoir nbx softs. Ech. ass. Mois pas arnaqueur. Moi vds à px bas. **Romuald HAMON, La Barre, 22510 Trebry. Tél. : 96.42.60.90.**

Ech. ou vds jx Amiga. Rap. et sympas. Poss. aussi démos. Rép. ass. **Laurent KRUMMENACKER, 4, rue des Tilleuls, 57070 Metz. Tél. : 87.76.18.30.**

Amiga : cher. Gunship + élite. Cher. contacts pour éch. sér. et rap. : env. listes. **Jean-Charles ARROU-VIGNOD, 952, ch. Ames du Purgatoire, « Olympe », 06600 Antibes.**

Ech. ou vds jx et demos util pour amiga et ST. Env. D7 pour liste. **Yanick JUMEL, 16, rue Gabriel-Péri, 80470 Ailly-sur-Somme. Tél. : 22.51.84.01 (ap. 18 h).**

STE cher. contact, préf. util., rép. si liste. Ach. TOS 2XX s/ROM. **Emile SOW, « La Marie » 7, 48, av. Fournacle, 13013 Marseille.**

Ech. orig. : Dble Dragon, Ivanoé, After Burner, Carmen Sandiego et Rick Dangerous (sur ST). A bientôt. **Benoît DAGET, 74, rue Balard, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.57.07.52.**

STE 1 Mo cher. contact sér. et rapide pour éch., vte de softs. Rép. ass., arnaq. s'abst. **Franck HAMECIN, 18, rue Veuve-Fleuret, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 30.99.86.94.**

Ech. jx sur Amiga. Déb. bienv. **Christophe COUSTAL, 10, rue des Lys, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.68.31.**

Ech. jx sur ST. Vite de tte la France. **Vincent. Tél. : 53.80.20.76.**

PC 386 VGA S-Blaster, cher. contacts sér. et durables pour éch. jx et utils. Vds Adlib en TBE (à déb.). **Olivier CATOIR, 25, rue Sambre-et-Meuse, 64000 Pau. Tél. : 59.30.17.01.**

A500 éch. softs, env. liste. Rép. ass. **Franck ZAMMIT, résidence Le Grand Large, chemin des Quilles, 34200 Sète.**

Ch. contact Gameboy, Amiga, C64, K7 et MS x 2 Philips 360 K. Ach. Little comp. People et Power Cartridge. **Laurent SAUREL, rue J.-B.-Clément, 01000 Bourg-en-Bresse.**

Cher. contact amiga pour éch. jx, demos. **Johnny TRAMONTIN, rue Sainte-Félicité 3, 7012 Flenu (Belgique). Tél. : (065) 82.47.50.**

Cher. solu. de ZAC MAC (Tilt du n° 68 à 74) ctre autre solu. (Indy 3, Loom, Op., Elvira). **Laurent DEL RIZZO, Chano 12, 1802 Corseaux, Vaud, Suisse. Tél. : 19.41.21.92.14.623.**

Vds nbx softs sur Amiga et PC (bp de ntés). **David LEQUIPE, 3, rue François-Cevert, 49000 Angers. Tél. : 41.66.80.70.**

Ech. jx G. Gear, poss. : Chase HQ, Wonderboy, Rastan Saga, cher. GG Shinobi, Halley Wars, Mickey. **Hendrik JAULIN, 73, bld de Châtenay, 16100 Cognac. Tél. : 45.32.22.44.**

Ech. jx ST (Lemmings, F29, Cabalads, Team Suzuki, Captive) non sér. s'abst. **Jérôme CHAUDUN, 13, rue des Vignes, 72250 Brette-les-Pins. Tél. : 43.75.84.64.**

520ST ch. contact pour éch. Env. liste. Cher. pour IBM XT carte CGA-VGA et moni. coul. à bas px. **Bernard BRYJAK, 5, rue Parent, 62800 Lievin. Tél. : 21.29.59.84.**

Vds ou éch. jx Amiga. Dem. liste ou env. liste. Rép. ass. poss. (Lemmings, Powermonger, Toki...). **Jérôme LAJUS, Goubin, 47170 Lannes. Tél. : 53.65.72.59 (W.-E.).**

Rech. Demomaker sur Amiga. Tél. moi ! Att., suis prêt à tt éch. **Rémy PLANCHE, 4, rue Honoré-de-Balzac, Varennes, Vauzelles. Tél. : 86.38.01.02.**

Vds ou éch. nvtés sur 520 STF. Poss. : Darkman, Quick & Silva, Apprentice, Gods, Toki. **Gaël RASLE, Kervaux, 22170 Plouagat. Tél. : 96.74.38.32.**

PC 3 1/2 éch. jx et logs. Poss. Carry3, F117A, Elvira, Win, Commander. Pas sér. s'abst. Fax : 26.47.42.96. **Nicolas THOREL, 2, bld Roederer, 51000 Reims. Tél. : 26.47.54.56.**

Ech. 3D construction kit ctre Legend of Faerghail sur Atari 520 STF. Orig. seulement ! **Laurent MANCINI, Les Cascades, n° 72, L'Ayguade, 83400 Hyères.**

Ch. contacts super cool pour éch. (jx, demos) sur A500. Env. liste, rép. ass. **Thierry MAIRE, 13, place De-Gaulle, 57157 Marly. Tél. : 87.63.45.51.**

Ech. ou vds jx sur Amiga ! Cher. bon graphiste ! Rép. ass. ! **Carlos AMOR, rue des Peupliers, 1962 Pont-de-la-Morge (V.S.), Suisse. Tél. : 027.36.14.89.**

Rech. jx sur STE (Turican 2, Gods, Chuck Rock, etc.), d'aventure et de rôle. **Frédéric GOIN, 15, route d'Happegarbes, 59550 Landaecies. Tél. : 27.84.74.72 (ap. 18 h).**

Ech. jx sur A500, contact surable et sér. Rép. ass. **Sylvain FERINI, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (16-1) 60.75.17.21 (à p. de 18 h).**

Amiga : éch. sympa jx et demos. Déb. acc. Rech. Foot et Tennis. **Bertrand ROLLIN, 12, bld de Harbaux, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58.45.03.52.**

Cher. contacts ST tes rég. pour éch. Déb. acc. ts domaines. **Hervé ANDREO, 159D, av. de la Timone, 13010 Marseille. Tél. : 91.94.20.28.**

Ech. jx et util. sur ST(E) contre ts jx de sport, genre Decathlon. Ch. Epyx Sporting Gold. **Frédéric WALCZINSKI, 1, square Saint-antoine, 77370 Nangis. Tél. : 64.08.29.83.**

A500 ch. contact sér. pour éch. **Daniel RENARD, 26, rue Vlogaert, 1060 Bruxelles, Belgique.**

Ch. contact sur PC 3 1/2. Poss. F14, Sim City. Les filles bienvenues. Pas tél. Rép. ass. **Jean-Mathieu BAUDRY, 58, rue des Bourbottes, 60129 Béthancourt-en-Valois.**

PC 3 1/2 rech. contacts sér. même déb. pour éch. jx et util. Env. liste. **Bernard CAPUANO, Ustica 301, Le Pin Rolland, 83430 Saint-Mandrier-sur-Mer. Tél. : 94.30.97.59.**

Ech. jx A500, cher. cont. durable surtt dans le Nord. Tous bienv. **Laurent VINCKER, 94, rue Jean-Baptiste-Duras, 52160 Lomme. Tél. : 20.09.49.63.**

520 ST rech. cont. pour éch. prog. GFA-ass. et jx de rôles. Rech. graph., prof. s'abst. **Jean-Louis LACH, 7, rue Saint-Georges, 02300 Guny. Tél. : 23.52.72.67.**

C64 rech. jx sympas sur disk. **Geneviève CALLET, 24, rue des Taillandiers, 75011 Paris.**

Amiga éch. gods ctre Amos + bte et not. Vds jx Sega à 100 F. **David SIMON, 5, rue Marcel-Klein, 67210 Obernai. Tél. : 88.95.02.51.**

520-1040 ST-STE éch. jx demos, nbx jx ch. contacts rap. durables. Env. liste, rép. ass. **Joseph GRACEFFA, 12, rue de Macon, 62217 Achicourt.**

Amigafan cher. contacts sér. et rap. Rép. ass. Déb. ne pas s'abst. **Frédéric MALIE, 30, rue des 3 Villes, 88100 Saint-Dié-des-Vosges.**

Ech. prgs sur Amiga. Rech. ttes demos. **Michaël DEJANCOURT, 25, rue P.-et-M.-Curie, 60510 Bresles.**

Cher. contacts sur amiga pour éch. jx, util., demos (rép. ass.). **Christophe URBAIN, 12, rue de la Weiss, 68125 Houssen. Tél. : 89.24.14.03 (ap. 19 h).**

Cher. contacts Amiga, rég. Lens-Arras-Béthune (62). Env. liste. **Patrice THOMAS, 61, rue de la Convention, 62800 Lievin.**

Cher. contact sur Atari ST, jx, util. Mac Midi. Rech. Feeling Partner Edit T x 81Z Bank de sons T x 81Z. **Franck PANEL, 4, rue Roger-Vinceneux, 28250 Senonches. Tél. : 37.37.84.62.**

Ech. jx sur Atari XL/XE sur K7 ou D7. **Franck LLORET, 6, rue de Beaucaire, 30000 Nîmes. Tél. : 66.35.40.15.**

Stop ! Ech. jx sur amiga. Tt le monde peut m'écrire. Possède et cher. nvté. **Xavier RETAUX, Le Reboul, 26150 Laval d'Aix.**

Ech. nbx jx Aventures anglais ctre franç. + autres jx sur Amiga. **Christian FOURNIER, 28D, 17, rue Etienne-Dolet, Hellemmes, Lille. Tél. : 20.33.45.60.**

Diffuse DP, demo, etc. sur amiga. Catal. sur disk ctre 5 tbres à 2 F 50. Rech. auteurs de DP, GFX. **BKA Domaine Public., BP 35, 95560 Montsoult.**

Ech. jx amiga. Ech./vds sources assembleur. Rech. graph. Déb. acc. **Sygma, 58, av. des Cévennes, 26120 Malissard. Tél. : 75.85.26.28.**

520 STF cher. cont. cool pour éch. Poss. nbx log. : Great Court 2, Logical Gods, F15 2, etc. **Thierry DUMONT, 14, résidence La Marinière, 91220 Brétigny-sur-Orge.**

Ech. sér. et sympas, nbx log. sur 1040 ST, rép. ass. **Christian KISSEL, 36, bld Davout, 75020 Paris.**

PC AT VGA éch. nbx jx (ts formats). Poss. : Wing Comm. 2, Strike Commander, etc. Env. liste. **Stéphane FANTINI, 10, rue Rémy-Roure, 07300 Tournon.**

Ech. jx et util. demos Amiga et ST. Rép. ass. Env. listes. **Patrice FARINEY, 8, Ker en Coz, 56690 Nostang. Tél. : 97.65.72.22.**

Amiga normand éch. jx. Poss. : Toki, Gods, The Simpsons, Vroom, Rodland, Tipoff. **Nicolas DURUPT, 17, rue Vieille-Haie, 14123 Ifs. Tél. : 31.72.52.60.**

Cher. contacts sympas sér., durable et rap. sur A500. Env. liste. Rép. ass. **Grégory COUVENT, 9, rue Bergeret, 95290 Isle-Adam.**

Ech., vds jx ST. Filles bienvenues ! au club. Dans 95, RP, ass. vite. Env. liste. A bientôt. **Grégory ESTEVES, 230, rue de Paris, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.95.84.45.**

Ech. jx ST. Poss. : Rick Dangerous, Golden Axe, Ivanhoé, Dble Dragon, Carmen, Sandiego et Afterburner. **Benoît DAGET, 74, rue Balard, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.57.07.52.**

C64 : Exit cher. coders, musiciens et graphistes. Gardons les meilleurs. Poss. éch. **Nicolas DAIRE, 2, rés. Cantegril, 34170 Castelnau-le-Lez.**

Ech. Alien Storm ctre Street of rage ou autres. **Geoffrey CATELLA, 11, rue des Chênes, 44240 Sucé-sur-Erdre. Tél. : 40.77.72.25.**

Ech., vds, ach. jx Megadrive, Superfamicom, Gameboy. Poss. nbx jx et rech. contact ST. **Marc PETITIER, 12, rue du gros-Chêne, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.84.73.**

Ech. Gameboy + 4 jx ctre console portable avec 2 jx mini. **Alexis MAZZOTTI, 38, rue Kellermann, 57000 Metz Sablon. Tél. : 87.63.42.78.**

Ech. jx et util. sur 1040 STE sur Paris et RP. **Thierry POILLOT, 4, impasse des Epinettes, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.73.12.**

A500. Cher. cont. sér., durable. Env. liste, rép. ass. Farfelus s'abst. **Patrick VALLOTTON, Blancherie 40, 1022 Chavannes-Renens (Suisse).**

Mec cool rech., éch. cools sur STF. Rép. ass. **Thierry SE-**

petites annonces

NECHAL, 32, rue Victor-Hugo, 59111 Bouchain. Tél. : 27.34.84.63.

Bad coder cher. contact cool pour éch. utils, demos, source ASM sur STE. **David GALLARDO, 6 bis, rue Bernard-Mulé, appt 43, 31400 Toulouse. Tél. : 61.34.91.51 (ap. 19 h).**

Cher. contacts pour éch. jx sur 520 STE, déb. acc. **Alexandre CHABORY, route du Mont-Dore, 63210 Rochefort-Montagne. Tél. : 73.65.84.29.**

Ech. util., éduc., jx sur amiga. **Dominique GWIZDEK, 80, rue Madame-Pierre-Curie, 59620 Leval.**

Ch. cont. sér. et rap. sur ST : All Good ! (P. N'Pile, Pang, Invanhoé, SN IV, M. Resist, Nelltris, Capt., D. Century). **Sébastien GOURGUES, lot. de la Gare, 40420 Brocas-les-Forges.**

Déb. sér. rech. ssur Amiga et PC, contacts. Achat possible. Env. vos listes. **Thierry CAIRE, 346, rue du Lauzard, 13300 Salon-de-provence.**

Cher. contacts sympas et sér. sur amiga pour éch. jx et utils. Rép. ass. Env. listes. **Christophe NIGHTINGALE, 11, rue Mendes-Frances, 62160 Bully. Tél. : 21.29.26.62.**

A500 contact sympa et sér. pour éch. nbx logs. Env. listes. Rép. ass. J + 2, Fr. + Europe. **Raoul TOPART, 6, allée Georges-Brassens, 45800 Saint-Jean-de-Braye.**

Ech. jx sur amiga dans la rég. de Melun (jx de rôle). Poss. Operation Stealth, Monkey Island. **Fabien FOURNIER, 18, rue des Longs-Réages, 77950 Rubelles. Tél. : 60.68.13.09.**

Ech. jx NES (Gradius, Metroïd, Turtles, Zelda, Buraï Fight). **Brice SIMONNET, 52120 Autreville-sur-la-Renne. Tél. : 25.31.40.17.**

A500 ch. contact sympa pour éch. jx, util., déb. acc. **Sandra GERBER, 14, rue des Prés, 67700 Saverne.**

Ch. contact pour éch. nbx jx sur STE/STF. Env. liste. Rép. ass. **Régis DEMESLAY, 8, rue de Cornouailles, 29200 Brest. Tél. : 98.47.72.93.**

Vds ou éch. jx, util. pour Amiga et jx pour PC. Env. 1 disk pour liste. **Thierry BOTELLA, rés. Les Cyprès, av. de Gascogne, bât. D1, 13300 Salon-de-Provence. Tél. : 90.53.67.83 (soir).**

Amiga 1 Mo + impri. jet d'encre + util. + jx (Gods, Elf, Chuck Rock, etc.) ctre console + jx. **Frédéric DELHOUME, Mirail Bellefontaine, 31, passage A.-Camus, appt 12, 31100 Toulouse. Tél. : 61.44.11.07.**

Ech., vds jx sur Amiga, Atari ST, PC. Vds A500 lect. ext., ext. mém, revues Jock 50 disks. **Mohamed ALIOUANE, 133, rue Haxo. Tél. : (16-1) 42.45.32.68 (entre 20 h et 21 h).**

Ech. jx, utils, demos sur Amiga-Team. **Amiga Team, BP 64, 4460 Grace-Hollogne-1, Belgique.**

Ech. jx sur A500 et util. Contact sér. Env. liste. Rép. rap. **Yelamos Oller JORDI, C/Cuesta Torrecardenas, nº 10, 04230 Huercal de Almeria, Spain.**

Ech. sur STE/STF nbx jx contact sér. et durable. Env. liste. Déb. acc. Rép. ass. **Franck BOQUET, 521, résidence Le Ponchelet, 62110 Henin-Beaumont. Tél. : 21.49.19.02.**

CPC 6128 cher. contacts sér. pour éch. nbx jx et util. Env. liste. Rép. ass. **Ludovic MARTINAGE, 11, rue Victor-Derode, 59800 Lille.**

Ech. softs sur amiga contacts sympas. **Richard ROQUELAURE, 15, rue Lionel-Terray. Tél. : 63.46.15.02.**

Vds consoles CBS Coleco et Atari 2600 à bas px. Ech. Gameboy + 5 jx ctre G. Gear avec Columns. Urg. **Guillermo FORFAIT, 60, rue Toulouse-Lautrec. Tél. : 18000 Bourges. 48.21.12.46.**

Ch. contacts sur ST. Env. disk pour liste. Rép. ass. et rap. **Yannick BERTHOU, 87, route d'Arbouvillet.**

Ech. ou vds jx, util. et log. divers sur amiga du 500 au 3000. Rép. ass. **Olivier ROSELLO, 6, rue des Iscles, 30132 Caissargues.**

Ech. ou vds softs 520 ST, sér. et rap. ass. Déb. bienv. **Pascal DEMEUSY, 76, route du Rosemont, 90200 Vescemont, Cidex 26. Tél. : 84.29.03.16 (soir).**

A ts les ST fans. Club orkneys : fanzine, disk, magazine, demo, dompub, etc. Contact 3615 TILT ou RTEL BAL ORKNEYS. **Denis CAUCHEFER, 2685, route de Roubaix, 59226 Lecelles. Tél. : 27.48.87.01.**

Ech. ou vds jx sur ST/STE. Poss. les meilleurs jx (The Pay off, Midwinter II, DCK, etc.). **Eric PICHON, La Bufetrie, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.53.39.70.**

New club « Tiga » sur CPC 6128. Ech. jx, util. Donne fanzines + liste jx + not. Env. 1 tbre à 3 F 20. **Eric KONSTANTY, Blesme, 51340 Pargny-sur-Sauls. Tél. : 26.73.78.12.**

Rech. contact sér. pour éch. log. Macintosh fonctionnant ss Spectre GCP. **Alexandre SASWITO, 117, rue Saint-Jean, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.32.90.15.**

Cher. contacts sur ST poss. nbx jx, utils et demos, trav. avec synthés et sequencer (cubase). Liste SVP. **Florian CARADEC, 9, av. du maréchal-Foch, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02.96.91 (av. 23 h).**

A500 rech. contacts sympas tt genre sauf Shoot, Them-up et Beat, Them, All. Env. listes. **Claude PERRET, 48, rue des Dimes, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.22.19.93.**

Ech. jx sur Lynx. Poss. : Chip Chall, Electrocop, Gates of Zen, Gauntlet, etc. **François SPAGNOLI, 11 bis, rue Eugène-Varlin, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.09.97.23.**

Rech. ttes nvtés sur amiga pour éch. ou vte. Env. vos listes. **Richard REISMAN, 35, rue du Maréchal-Joffre, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : 39.73.58.03.**

Ech. nbx jx sur ST. Déb. acc. Ch. spack et une barette 500 Ko sur STF. **Arnaud VISSART, 5, rue Wattine-Bosssut, 62770 Le Parcq. Tél. : 21.03.52.32.**

Cher. contacts sér. et durable sur Atari ST. **Stéphane LEMAIRE, Sur le Bois, 61500 Boitron. Tél. : 33.28.67.51.**

Ech. jx ST. Env. listes. Rép. ass. **Xavier WALLE, 19, rue de Nointel, 60600 Catenox. Tél. : 44.77.01.80.**

Vds, éch. jx ST. Px intér., déb. bienv., arnaq. s'abst., les jx les + récents. **Sébastien ALBURQUERQUE, 73, av. Albert-Sarraut, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 48.60.01.54.**

Ech. ou vds jx sur amiga, sér. et rapide. **Patrick DAVID, La Cordière, bât. F2, 69800 Saint-Priest. Tél. : 78.21.75.58 (av. 10 h et ap. 16 h 30).**

Ech. jx MD Populous, Stride, Foot v. f. ctre Mystic, PGA-Golf, Th. III, Aleste, v. j. ou v. f., Tracy. Vds jx d'échec élec. portable : 250 F neuf. **Pascal PROUIN, 26, pl. G.-Lyssandre, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 49.95.61.08 (bur.).**

Ech. softs sur ST. Contacts sér. Rép. rapide. Env. liste. **Jean-Luc LEROUX, 58, Grande-Rue de Lucy, 02240 Ribemont.**

PC 3 1/2 et 5 1/4 cher. contacts en suisse, éch. sér. Déb. acc. Env. liste jx et util. **Alexandre DARANI, ch. Bellevue, 7, 1026 Echandens/VD (Suisse). Tél. : 7.01.38.64.**

Rech. contacts PC. Env. liste. 3 1/2 ou 5 1/4. Rép. ass. **Laurent SANTIAGO, 36, rue du Professeur Weill, 69006 Lyon.**

A500 vds jx ou ach. Sér. et rapide. Déb. Téléphoner ! Pas d'arnaque. **Christian et Véronique BAS, 351, rue des Roquelles, 59460 Jeumont. Tél. : 27.39.42.64.**

Ech. jx Apple 2C. Rép. ass. A bientôt. **Philippe JALLAGUIER, La Randonnière, 69690 Courzieu. Tél. : 74.70.93.83.**

Cher. nbx contacts sér. et rapides sur ST. Graphistes bienv. **Florian MARGOT, 73, allée des Lilas, 77410 Claye-Souilly. Tél. : (16-1) 60.26.33.30.**

Salut les kids, bcp de jx, demos. Ecrivez. Env. listes. **Ludovic TELES, 2, rue Montaigne.**

Ech. et rech. docs, ts jx ayant trait aux chevaux et catchs. **Stéphane GASC, 16, allée de la Planchette, 45590 Saint-Cyr-en-Val. Tél. : 38.76.21.50.**

Ech. ou ach. jx sur STF. Cher. jx (Magic Pockets, Terminator 2). **Thibault VERBIESE, 7, hameau de la Tache, 59890 Deulemont. Tél. : 20.78.61.92.**

A500 éch. nbx jx, demos et utils. Contact. sér. Bye. **Olivier FOURNIER, 5, rue Ernest-Perochon, 79300 Bressuire. Tél. : 49.65.01.10.**

Amiga éch. jx. Cher. contact (Paris) ! Déb. bienv. Vds hard copieur Power-Bliz : 150 F. **Michel THENO. Tél. : (16-1) 42.06.92.16.**

Ech., vds utils, jx, demos, mag. sur A500. Déb. ne pas s'abst. Poss. lect. 5 1/4. **Frank DUMENOIR, 5, rue des Champs, 60570 Andeville.**

Cher. contacts sér. et rap. sur ST : Gods, S.M. G. Prix, Lemm., T. Golf, SW IV, disc, Kgshow, D. cent., Toki ; Indy 500. **Sébastien GOURGUES, lot. de la Gare, 40420 Brocas-les-Forges.**

Ech. jx sur ST(E). Env. listes SVP. **Nicolas SIMONET, 9, rue Francis-Carco, 78760 Pontchartrain.**

Déb. sur PC. Ech. jx sur Amiga ctre prg. PC. **Jean-Pierre RIZZI, Groupe Elysée, allée nº 3, 01700 Miribel. Tél. : 78.55.02.42 (ap. 19 h).**

Cher. contacts sér. et sympas sur amiga. Déb. bienvenus. **Nadir RAHAL, rue Numéro 4, villa Numéro 70, Paradou, Hydra, Alger, Algérie.**

Rech. éch. jx, routines, util., fanzines sur 6128 (The CJC). **Damien BANCAL, 446, av. Louis-Herbaux, 59240 Dunkerque.**

PC-AT 3 1/2 VGA Soundblaster éch. nbx softs rapid. et sans mauvaises surprises. **Jean-Stephan VOZA, 20, rue saint-Léon, 31400 Toulouse. Tél. : 61.52.59.26.**

Ech. Atari 520 STF + 10 jx contre A500. **David BONNAL, 8, rue Debussy, 59760 Grande Synthe. Tél. : 28.21.84.48.**

Ech. jx, demos, etc. Dem. liste sur Atari STF-STE, arnaq. s'abst. **Jérôme GAGNEPAIN, allée des Teppes Mercury, 73200 Albertville.**

Ech., vds jx et docs sur Atari ST. Env. listes. **Bruno LOUBET, Le Chanterose, rue Paul-Loubet, 26200 Montélimar.**

Cher. contacts super cool pour éch. (jx, demos, util.) sur A500. Env. liste. **Thierry MAIRE, 13, place de Gaulle, 57157 Marly. Tél. : 87.63.45.51.**

STE cher. contact sér. pour éch. de jx et util. Env. liste. **Franck HAMELIN, 18, rue Veuve-Fleuret, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 30.99.86.94.**

Ach. jx, demos (surtt), util., éch. nbx jx et demos sur ST. J'ai Oh Criket demo ! (Gos & Boys). **Olivier GUILLOUX, Les Villas du Verger, nº 3, 06790 Aspremont. Tél. : 93.08.31.57.**

Ech. orig. Amiga 2 ctre 1 Midwinter 200M Explora 123, Unreal, Prince Persia ctre Monkey Island franç. **Cyrille CHEMAMA, 3, rue du Général-de-Gaulle, 68440 Habsheim.**

Ech. jx + utils sur PC 3 1/2 VGA. **Bertrand VELON, Lot. Terre-Noire, 42123 Cordelle. Tél. : 77.64.93.92.**

Ech. orig. Elvira contre Secret of the Monkey Island, Meurtre à Venise, Heart of China pour ST. Ecrire. Urgent. **Sébastien GANDON, 6, rue Louis-René-Le-Berriays, 50370 Brecey.**

Ech. log. + jx sur A500. Rép. rap. et ass. **Jocelyne EVANS, av. de Criel 29, 5370 Havelange, Belgique. Tél. : 083.64.38.28.**

Stop ! Cher. contacts sur Amiga ou sur ST, ts pays, déb. acc. **Laurent TAULET, 24, rue de Flenu, 7390 Quaregnon, belgique.**

Ech. NEC PC Engine + 2 jx ctre Atari ST ou Amiga. **Samy RETIEB-MARTIN, 34, rue du Mont naturel, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.36.65.81.**

Ech. jx, util., demos sur Amiga. Arnaq. s'abst. Env. listes. **Christophe HITTER, 8, rue de la Gare, 67250 Soultz-sous-Forêts.**

Cher. contacts rap. et durables, poss. nbx jx et demos sur STF-STE. **Stéphane RIGAUD, 28 G, rue de la Motte, 71100 Châlon-sur-Saône. Tél. : 85.43.05.22.**

A500 éch. nbx jx (Lotus 2, Magic Pocket, Thunderhawk), pas de débs ou de vdeurs. Env. listes. Tchao ! **Nicolas JEANDROT, 205, rue Edith-Piaf, 71000 Macon.**

Cher. contacts pour éch. sur 1040 STE. Vds 520 STF DF : 1 100 F (préférence Gard). **Frédéric DUMAS, résidence Le Colisée, 2, rue du Colisée, 30900 Nîmes.**

Ech. jx sur Megadrive fr. Poss. : Mickey, Shinobi, Spiderman. Rech. Fantasia, Alien Storm, Wrestle war. **55.01.91.23.**

Ech. jx et outil sur STE et Mac. Env. listes pour rép. ass. **David DUMONT, 8, rue Georges-Laroque, 76300 Sotteville-les-Rouen.**

Ech. ou vds jx, util., nvtés sur Atari ST et Amiga à bas px : cher. doc rédacteur 3.15 et spectre GCR. **Laurent BOUMEDDANE, 9, av. de la Redoute, 92600 Asnières.**

Rech. contact sér. et sympa sur STF. Env. liste. Poss. : Lemmings, Great Court 2... **David HENRY, chemin des hélains, Fourneville, 14600 Honfleur. Tél. : 31.89.17.22.**

Ech. ou ach. pour STE orig. de Xor. **Alex MARCIALIS, C3 La Rigaudière, 51, chemin de Saint-Antoine, 13015 Marseille.**

A500 rech. contacts cools, sér. et rap. pour éch. nbx demos. Env. liste ! **Sielfried PERROT-MINOT, 25, chemin du Grand-Mont, 25500 Morteau.**

Ech. Neo-Geo + 1 jeu : Ninja Combat ctre SFC + 3 jx (de préférence Mario 4, Actraiser, Pilotwings). **Julien BRIFFAZ, 60, bld de Clichy, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.06.11.50.**

Cher. contacts sur A500 pour éch. jx. Rap. et sér. Bye ! Bye ! **Nicolas BOY, 22, rue de la Grave, 33450 Saint-Loubes. Tél. : 57.74.87.08.**

Ech. nbx jx sur 520 STF. Rép. ass. **Bernard FEREC, 5, rue Beaumarchais, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.64.82.81.**

Stop ! Rech. contacts sympas de bon niveau sur Amiga. N'hésitez pas. Rép. ass. **Richard PANG, 46, rue François-Isautier, 97410 Saint-Pierre. Tél. : (19) 262.25.35.10.**

Vds ou éch. jx Amiga. Vds jx C64 à t. b. px. Poss. nbx jx sur C64 (Lotus, Shadow Beast). **Michel LOUVET, 25, rue des Frères-de-Lima, 62460 DIVION. Tél. : 21.53.22.13.**

Ech. jx et comp. ou vds. Sér. et rap. Déb. bienv. **Olivier FENDELER, 16, rue de la Gare, 90200 Giromagny.**

Ech., vds jx demo, util. sur Amiga. **Alain LANGOWSKI, rue Principale, 80140 Cerisy-Buleux.**

Amiga ch. contacts sér. et durables pour éch. jx demo DOM-PUB, etc. Env. liste. **Philippe BOCHER, 80, rue Raoul-Dautry, 95120 Ermont.**

Salut ! Rech. contacts pour éch. de demos, GFX and Music, artistes bienv. **Grégory CHAPRON, 11, rue des Saveteurs, 76600 Le Havre. Tél. : 35.21.35.19.**

A500 rech. contacts pour éch. demos (Slide, digitss, anim.). Rép. ass. Env. listes. **Jean-Marc FOURNIER, 24, rue de Soissons, 03200 Vichy. Tél. : 70.31.11.14.**

Ech. jx sur Amiga, Nord exclusivement. **Fabrice HECTOR, route de Bellainq, 59255 Haveluy. Tél. : 27.43.54.32.**

Ech. jx sur A500. Rech. astuces, plans, aides, ach. pour Escape From Colditz. **Stéphane THIEL, 16, rue de Berne, 67380 Lingolsheim. Tél. : 88.76.98.90.**

Rech. désespérément jeu « Sentinel » pour PC format indifférent (ach. ou éch.). **Michel LAGARDE, 69, rue François, 54000 Nancy. Tél. : 83.98.21.76.**

Ech. jx, util, démos sur A500 et 2000. Poss. Vroom, Croisière pour 1 cad., PP Hamer, vite, déb. acc. **Claude HAAS, 10, rue de Muttersholtz, 67600 Ebersheim. Tél. : 88.85.72.60 (entre 18-19 h).**

Cher. contacts Amiga, sér. et durable pour éch. jx, demos, utils. **Johnny TRAMONTIN, rue Sainte-Félicité nº 3, 7012 Flenu, Belgique. Tél. : 065.82.47.50.**

Mega STE rech. correspondant pour éch. Vds nbx orig. (Cabal, Kickoff : 50 F. **Guillaume RYCKELYNCK, 2, chemin des Amandiers, 11800 Villedubert. Tél. : 68.78.79.00.**

PC 5 1/4 et 3 1/2 cher. contacts sér. pour éch. Env. listes. Arnaq. s'abst. **Jean-Christophe BALSAN, 78, rue d'Italie, 13006 Marseille.**

STE 2 megas ch. contacts sympas rég. Marseille. Préf. util., PAO, DAO, Arnaq. s'abst. **Jean-Pierre LE MOINE, 12, rue Henri-Barrelet, 13700 Marignane. Tél. : 42.88.53.59.**

A500 cher. contacts pour éch. jx. Rép. ass. **Stéphane TIGE, 10, rue du Verger, 56470 La Trinité-sur-Mer.**

Ech., vds jx sur ST. Poss. nbx jx : Toki, S. Dancer, etc. Vds : Last Ninja 2, Verminator, Italie 90, etc. **Serop POLADIAN, 1, allée des Ecoles, 93110 Rosny-sous-Bois.**

Amiga & STE, cher. corres. pour éch. jx, demos. Ach. jx sur Megadrive. **Stéphane FOULON, 24, rue Jacques-Gamelin, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49 (H.R.).**

Ech. nbx jx sur PC (500) (formats 5 1/4 et 3 1/2). **Pierre DENIS, 35, rue des Landes, 44300 Nantes.**

STE éch. tout avec Stamaniacs du monde entier. **Christophe TANTOT, 7, av. de l'Union, 92600 Asnières.**

Ech., vds, ach. softs sur A500. No arnaq. : Rodland, Robin Hood. Rech. doc. Demo Maker. **Boris VIGER, 80, rue Henri-Barbusse, 92000 Nanterre.**

Urgent ! Ech. jx sur PC 3 1/2, cher. : Tennis Cup, Italy 90, jx de foot ctre Panza + hits + util. **Christophe GHALEB, 7, rue Paul-Cézanne, 44400 Rézé. Tél. : 40.84.37.37.**

Rech. contact pour éch. + jx. Arnaq. s'abst. **Alexandre GAY, 194, rte des Rocailles, Les Terrasses de Genève, 74160 Collonge-sous-Salève. Tél. : 50.43.75.57.**

A500 ch. contacts pour éch. Poss. nbx jx : Elf, Toki, Hunter, Croisière pour un c. **Olivier FOURNIER, 5, rue Ernest-Perochon, 79300 Bressuire. Tél. : 49.65.01.10.**

Vds, éch. softs sur Amiga très bs px, rap. et sér. **Joël AMIOT, 4/61, place Gentil Muiron, 59800 Lille. Tél. : 20.49.50.00 (poste 7599).**

Ech. jx sur A500, déb. acc. **Christophe COUSTAL, 10, rue des Lys, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.68.34.**

Ech. jx demos utils (uniq. sur le 49) sur Amiga 2000. A bientôt ! **François LE BEC, 29, rue de la Traquette, B1, 49100 Angers. Tél. : 41.48.59.31.**

Amiga-TO9 + éch. dsks. Cher. images ST Neo ou PI1 ctre dsks Amiga ou Thomson. **Jean-Michel EDEL, Chambreuil, 15300 Murat. Tél. : 71.20.04.14.**

Ech. ou vds Wargames pour amiga + not. + bte. **Christian COUTELLIER, 10, résidence de l'Orangerie, 77310 Ponthierry. Tél. : (16-1) 60.65.53.58.**

Cher. contacts sur A500 pour éch. jx et util. Env. listes. **Laurent DETRIE, 10, impasse de la Motte, 21490 Ruffey-les-Echirey. Tél. : 80.47.57.11.**

A500 éch. jx (vdeurs s'abst.). Env. liste. **Franck ZAMMIT, Résidence Le Grand Large, chemin des Quilles, 34200 Sète.**

Ech. ou vds jx, demos, etc. ou Amiga, Keep cool ! **Erik TROLLE, 115, rue Saint-Acheul, 80090 Amiens. Tél. : 22.47.23.02.**

A500 cher. contact sur la Bretagne. Rép. ass., pas sér. s'abst. **Alain DANGER, BP 41, 22520 Binic.**

Cher. contacts sur Amiga pour éch. jx, util., demos. **Christophe URBAIN, 12, rue de la Weiss, 68125 Houssen. Tél. : 89.24.14.03 (ap. 19 h 30).**

Amiga éch. jx. Poss. : BAT, Gods, Toki, Unreal the Simpsons, Turrican 2, Navy Seals, Switchblader 2, Explora 3. **Jean-Louis BOUSQUET, 402, route de Mende, 34730 Prades-le-Lez. Tél. : 67.59.50.74.**

Amiga ch. contacts pour éch. jx, util. (PAO). Contactez-moi sur le 36.15 Tilt, BAL : « ! AMIGA13 ».

Cher. contact sur Marseille et rég. pour éch. jx et util. sur Amiga et PC. **Thierry DI-ROCCO, 17, av. de Montolivet, 13004 Marseille.**

Ech. ou vds softs Amiga à bas px, env. 1 disk pour liste. Rép. ass. tte l'Europe. Déb. bienv. **David GRIVET, rte d'Arevel 13, 1844 Villeneuve, Suisse. Tél. : 02.19.60.19.11.**

Ech. ou vds nbx jx sur 520 ST. Cher. contact sur Rennes.

Ronan MORELLEC, La Pilais, 35440 Montreuil-sur-Ille. Tél. : 99.69.78.71.

Ech. Megadrive + 4 jx + NEC 1 + 2 jx ctre Neo-Geo + 1 jeu + card ! urgent ! le tt en TBE ! **Michael CESTARO, 3, rue des Lys, 57250 Moyeuvre-Grande. Tél. : 87.58.90.84.**

1040 STF cher. logiciel météo. **Philippe DEBONNE, 23, av. de Valderies, 81450 Le Garric. Tél. : 63.36.92.80.**

Amigamaniac éch. ts jx, contact sér. sur A2000. **Jean-Michel VANPOUCKE, 23, av. de la République, 40600 Biscarrosse. Tél. : 58.78.12.98.**

Vds jx Megadrive. Cher. contacts sur amiga, vds jx à px canons ! **Laurent BIASIZZO, 16, av. Patton, 77160 Saint-Brice. Tél. : (16-1) 64.00.10.24.**

Game Gear ! Ch. contacts nbx et sér. pour ach., vte et éch. de jx, Salut ! **Laurent LECLERC, 9, rue Capitaine-Siry, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.18.22.56.**

Ch. contact sur A500. Env. listes. Rép. rapide et sympa. **Guillaume GIRARD, 92, rue des Chantiers, 78000 Versailles. Tél. : 39.53.64.99 (ap. 18 h).**

Ech. ou vds demos sur ST (Decade, Cuddly, DST, Delirious, Wattaheck, Union, Soundtrackers, etc. **Jean-philippe HOENN, 11, place Georges-Clemenceau, 57220 Boulay-sur-Moselle.**

Vds ou éch. jx util. demo sur Amiga et ST. Px dément. **Yannick JOMEL, 16, rue Gabriel-Péri, 80470 Ally-sur-Somme. Tél. : 22.51.84.01.**

PC 3 1/2, 5 1/4 cher. contacts sér. simul. et util. Rép. ass. **Nicolas FRIGO, 23, rue Saint-Marc, 45430 Bou.**

Ech. jx sur A500. Env. liste. **David THOMAS, 20, rue du 8-Mai, 62143 Angres.**

Ech. jx, util., demos sur amiga. Déb. et expert bienv. Write only. **Stéphane FOURNIER, 11 bis, rue de l'Eglise, 93410 Vaujours.**

Ech. jx sur Amiga. Poss. : Eye pf the Beholder, Gods, Sviw, Loom, Toki, Cabal, Brat, Sonix Muzik, etc. **Samuel ROBINSON, 2, rue d'Estienne-d'Orves, 30000 Nimes.**

Tu as un A500 ? Moi aussi et des jx à éch. **Jean-Marc LAHERA, Z.I. de la Molière, 81200 Mazamet. Tél. : 63.61.96.44.**

Ech. utils pour DOS 2.4, jx et demos. Rech. Dom Pub très récents. Salut. **Guillaume GOGNAU, 40, quai de Tounis, 31000 Toulouse. Tél. : 61.53.39.85.**

Rech. ts doc. sur Steve Jobs & sur Next en général. Reprend ts mat. info. usa. **Antoine BALAVOINE, 4, quai du Maire Dietrich, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.25.72.09.**

Ech. jx orig. STE, Midwinter, Sherman, M4, Operation Stealth, Powermonger. **Patrick ALENDA, 7, rue Louis-Bectard, 77360 Vaires. Tél. : (16-1) 64.26.01.73.**

Salut ! Cher. contact sur ST. Poss. nbreuses nvtés (Hunter, Armalyte, Blues Borthers). **Laurent REBMANN, 52, rue Gaultier, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.89.57.78.**

Stop ! Bcp de jx à éch. si tu es sér. et si tu habites 01, 73, 38, contacte-moi vite ! **Lionel DEGLISE, Marignieu, 01300 Belley. Tél. : 79.42.17.72.**

Stop ! Rech. contact sur Amiga, poss. nbx prg. **Yves DELNATTE. Tél. : 20.75.38.79.**

Ach. jx sur AM, PC, ST. Env. listes. Lyonnais contactez-nous. Je ne suis pas riche. **Florent CHASSIGNOL, 73, quai Cdt-Lherminier, 42300 Roanne. Tél. : 77.71.02.37.**

Ach. et éch. prgs pour Amiga. **Philippe ABOVICI, 18, rue Hector-Berlioz, 16100 Châteaurenard.**

Cher. possesseur A500 pour éch. de trucs, astuces, p. DP log., sources, etc. **Fabian TISSIERES, Sous-gare, 1958, Saint-Léonard (VS), Suisse). Tél. : 027.31.21.84.**

Tu cher. un contact cool et nbx jx sur ST ? **Julien DELESTRADE, Bastide Blanche, Pichauris, 13190 Allauch. Tél. : 42.72.27.12.**

A500 rech. cont. sér. sur la rég. de Dunkerque et France. Env. liste. Rép. rapide. **Patrick GRAVELINE, 287, chemin du Banc Vert, appt 14, 59640 Dunkerque. Tél. : 28.60.94.75.**

Ech. sur STF ou STE. Env. liste ou tél. **Laurent DEBUIRE, 29, av. du Général-de-Gaulle, 78140 Vélizy-Villacoublay. Tél. : (16-1) 39.46.78.22.**

Ech. ou vds Budokan sur Megadrive + 1 compil 16 jx sur NES + Fortress, Castlevania, Alleway, Tetris + jx Amiga. **Thierry RICHE, 62, av. Paul-Bert, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.32.71.32.**

Ech. nbx jx Amiga ctre jx PC. Ch. émul. Amiga pour PC pas sér. s'abst. **Bruno DOMEJEAN, rue Jules-Muraire, bât. La Fenière, 83210 Sollies Pont. Tél. : 94.33.84.01.**

Ech. jx PC 5 1/4, 3 1/2. Poss. nbx jx : LHX, Wing C., F19, Prince of P., Indy 3, Indy 500. Pas sér. s'abst. **Etienne HOURS, 9, résidence Les Sablons, 73230 Saint-Alban Leysse. Tél. : 79.85.27.35.**

Ech. et vds orig. sur Amiga : Kick Off F/A 18, Explora II, Turtles, Golden Axe, Super off road. **Philippe CARDINAEL, 19, rue des 3-Evêchés, 7783 Bizet Ploegsteert, Belgique. Tél. : 56.58.73.79.**

A500 cher. contacts sér. pour éch. éduc., jx et util. **Patrick DUFRESNE, 28, rue Edouard-Dupray, 76210 Bolbec. Tél. : 35.31.90.55.**

ST cher. contacts. Poss. : F152, Waecers Frenetics, Hunter, Cadaver Poff. Petits rigolos s'abst. **Kevin NICHOLS, 103, av. du Maréchal-Gallieni, 14000 Caen. Tél. : 31.74.39.51.**

Amiga girl vds ou ach. jx. Pas d'éch. **Véronique BAS, 351, rue des Roquelles, 59460 Jeumont. Tél. : 27.39.42.64.**

Amiga éch. soft : cher. Snowbros + Lotus 2 + Tipp off. Poss. Magik Pockets + Rodland + R-Type 2. Env. liste. **Fabrice HELOIR, 8, rue Salvador-Allendé, 54850 Messein.**

Cher. contacts sér. sur 520 STE ou STF. Poss. nbx jx : Gods, Toki, Switch-blade 2, F15, Strike, etc. **Guillaume PETITJEAN, 6, rue de Villevert, 60300 Senlis. Tél. : 44.53.55.09.**

PC VGA, EGA, éch. jx et utils, disques 5 1/4. **Yann ORTODORO, 23, rue Solférino, 94100 Saint-Maur. Tél. : (16-1) 42.83.98.88.**

Cher. contact pour éch. de jx sur ST. **Cedric FETIS, 52, av. Joffre, 64150 Mourenx. Tél. : 59.71.66.76.**

PCtiste cher. jx 5 1/4. Poss. Wligei Sha, Centurion, SS2, Wolfpack. Déb. acc. vite ! **Yann BESNARD, LP Vire, 1, rue Georges-Fauvel, BP 143, 14500 Vire.**

Mec cool rech. des éch. cools sur STF. Rép. ass. **Thierry SENECHAL, 32, rue Victor-Hugo, 59111 Bouchain. Tél. : 27.34.84.63.**

Ech. ou vds jx sur A500. **Patrick DAVID, La Cordière, bât. F2, 69800 Saint-Priest. Tél. : 78.21.75.58.**

Cher. contacts super cools pour éch. jx, util. sur A500. Env. liste. **Raoul VUFFRAY, 8, ch. du Chermiaux, 1806 Saint-Legier, VD, Suisse. Tél. : 021.94.31.803.**

PC VGA 3 1/2 cher. contacts sér. et amicals. Rép. ass. Env. liste. **Richard SALIBA, 70, bld Eugène-Chaumin, 49000 Angers. Tél. : 43.82.02.20.**

A500. Cher. contact sympas pour éch. **Eric MANCEL, 4, rue des Peupliers, 14160 Dives-sur-Mer.**

Cher. contacts sur amiga pour éch. et autres. Jdre liste. Rép. ass. **Louis-Philippe CLERC, Epineys 29, 1920 Martigny, Suisse.**

Programmeur cher. graphiste (confirmé) sur Strasbourg et sur Amiga ! **Maurice DOERR. Tél. : 88.27.22.21.**

Ech., ach., vds jx Amiga, étudie tte prop. **Mathias HAVET, chemin Vincent, La Crèche, 59270 Bailleul.**

Cher. contacts sér. rapide pour éch. jx. Env. liste, déb. s'abst. **Jérôme MACAIGNE, Germac 16/105, BA 105, 27037 Evreux Cedex.**

PC 5 1/4 cher. contacts pour éch. de jx. Env. listes. **Vincent DEVIN, Maclamod, 74650 Chavanod.**

Cher. contacts A500 sur 92, sympa et sérieux. **Philippe LOPEZ, 34, rue des Nollées, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 40.85.14.55.**

Accro 64, éch. ts softs, amicalement, honnêtement, rapidement. **ACM, route de Alle 62, CH-2900 Porrentruy, Suisse.**

Cher. contact sur ST util. jx Midi. Cher. Feeling Partner, vds synthé, Multitibral, Yamaha, YS100. **Franck PANEL, 4, rue Roger-Vinceneux, 28250 Senonches. Tél. : 37.37.84.62.**

Amiga et PC : vous voulez des nvtés ou des grands classiques ? Déb. acc. **Jean-Michel AUBIN, cité Les Raumettes, bât. H1, 13700 Marignane. Tél. : 42.77.73.00.**

Cher. contacts pour éch. sur STF-STE. **Bernard LEZIER, 2, square Le Puy du Roy, appt 18, 60200 Compiègne. Tél. : 44.20.37.35 (ap. 18 h).**

Ech. logs sur 1040 STF. Cher. prog. CAO (ZZ BD, Dynacad...) + docs divers. Env. liste. **Thierry BOUVIER, 38460 Saint-Hilaire de Brens. Tél. : 74.92.83.88.**

Ech. ou vds jx demos, rép. ass., déb. acc. **David CHEREL, 14, rue Fardel, 22120 Dommeret.**

Vds CPC 6128 coul. + impr. DMP 2160 + joy + revues + 36 jx orig. (Sim City, OCP Art) : 4 500 F (à déb.). **Didier ACKERMANN, 48 ter, rue Malcouture, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.82.87.57.**

Salut ! Tu veux éch. jx et demos récentes ! (only cool Amigafreaks). **Frédéric LANCLAS, 16, rue François-Mansard, 92350 Le Plessis-Robinson. Tél. : (16-1) 46.30.02.56.**

Ech. jx sur CPC 6128. Poss. bcp jx, diffuse franz (déb. bienv.). Ach. D7 3 1/2 (Amsoft, Maxelle). **Eric KONSTANTY, Blesme, 51340 Pagrny-sur-Saulx. Tél. : 26.73.78.12.**

Profecy Groupe legal de demos cher. graphisyes et musiciens de bon niveau ! Pas sér. s'abst. **Franck VESCO, 50, rue Jacotot, 73100 Aix-les-Bains, Savoie.**

Vds jx Amiga t. b. px. Liste sur dem. Déb. bienv. **Olivier LAMY-ROUSSEAU, BP 177, 57360 Amneville.**

STE cher. contact Midi MAO Roland D10, Game Gear jx. **Stephan CHABBERT, 36, rue Gosselet, 59000 Lille, appart. 306, 3e étage. Tél. : 20.49.08.82.**

520 STE : cher. contacts sér. et rap. en France ou étranger. Déb. acc. Pas tél. **Valérie CLINCHAMP, 11, rue Léon-Blum, 94270 Kremlin-Bicêtre.**

Ech. jx sur ST sur tte la France. Poss. : Gods, Elf, Navy-Seals, Metal-Mutant, Brat, Wrath of Demon, etc. **Florent GINIER-GILLET, 11, rue de la Poste, 38400 Saint-Martin-d'Hères. Tél. : 76.54.55.84.**

Ech. scooter, Vespa 50, ctre amiga, val. : 5 000 F, A500 + 1084S ou A2000 seule. **Eric LAUDREN, 24, rue du Fer à Moulin, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 47.07.74.23.**

Gameboy (tt compris) + 5 jx (Dr. Mario, Gremlins 2) ctre MD + 2 jx + adapt. cart. jap. ou vds : 990 F. **Morad BOUAZZAOUI, 3, allée Corot, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.83.40.99.**

Ech. jx et util. sur PC 1512 5 1/4. Poss. nbx jx (P. of Persia, Stunt Car, Indy 500). **Christophe THIERRY, 10, rue Petite Camargue, 68300 Saint-Louis.**

PC 5 1/4, 3 1/2 éch. prog. compta Jaguar et autres util., jx, bienv. à ts. **Stéphane DECARME, 3, rue de la Bièvre, 94250 Gentilly. Tél. : (16-1) 45.46.14.51 (ap. 18 h).**

Ech. jx et demos sur CPC 6128 ts pays, pas sér. s'abst., si poss. 08. **Alexis LEGER, 12, rue du Luxembourg, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.56.20.60 (ap. 19 h).**

Ech. jx sur amiga. Pas sér. s'abst. Rech. Dragon's Lair 2 : Time Warp (ach. poss.). **Patrice POEYTO, 73, bld de l'Oussere, 64000 Pau.**

Ech. Sega MS + HGOn + Shinobi + Thunder Blade ctre Gamegear. Faire prop. **Mustapha BOUKRAA, 26, rue Debes, 34500 Béziers. Tél. : 67.30.62.77.**

Rech. musicien sur Amiga pour sonoriser jx. **Dominico MANFREDI, 90, rue de Metz, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.71.05.24.**

A500 rech. contacts sympas sur ma machine préférée, bonne route à ts, à bientôt ! **Jean-Luc DAVEAU, 7, allée du Clos-Molet, 92190 Meudon.**

Ech. nbx jx et util. sur 1040 ST, vds BAT : 160 F, Dragon's Lair II : 200 F. **Thierry POILLOT, 4, impasse des Epinettes, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.73.12.**

STE sympa sér. éch. jx et util. Cher. (ach.) Signum 1 ou 2. **Philippe ARNOUX, 7, rue Pasteur, 38400 Saint-Martin d'Hères.**

Ech. jx Amiga. Env. liste. Vds jx Sega ou console + pist. + 3D + 3 supers jx : 1 290 F. **Matthieu OBJOIS, 50, rue de la Providence, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 30.73.08.96.**

Cher. contact sér. sur amiga. Env. liste. **Fifi BALLIERE, 14, rue des Longs-Prés, 6200 Châtelineau, Belgique.**

A500 éch. demo, utils, dompub. Env. liste. **Frédéric LORIAUX, rue du Warchat 79, 6042 Lodelinsart, Belgique.**

Atariste (DF) donne ctre 1 disk et 5 tbres, 13 équipes de Player Manager (Moyjoueur : 845 K). **Jérôme GORRIZ, route d'Argences, Soumont saint-Quentin, 14420 Potigny. Tél. : 31.90.81.57.**

Atari ST cher. contacts rap. et sympas sur Nantes et rég. Env. liste. **Jérôme LAMBALLAIS, 2, impasse de Dublin, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.46.37.00.**

Amiga fans bonjour, éch. jx sur A500, déb. bienv. et ts pays. Env. liste sur dem., bye. **Patrick VALLOTTON, rue Blancherie 40, 1022 Chavannes-Renens, Suisse.**

A500 cher. contacts sér. et durables pour éch. softs. Env. listes. Bye ! **Benoit RINGUET, 132, av. du Général-de-Gaulle, 33450 Izon. Tél. : 57.74.78.09.**

Ech. jx sur ST départ. 34 si poss. Poss. : RBI2, Great Court 2. Cher. Manchester United. Env. liste. **Cedric BLANC, 12, chemin de Florensac, 34850 Pinet.**

PC AT 5 1/4 cher. contacts pour éch. Poss. : Wing com 2, F117, Countdown, Crine Wave, Secret Weapon, TD3. **Thierry FRAUD, 7 bis, rue Jean-Joly, 41000 Blois.**

Vds ou éch. jx sur amiga. Env. disk pour liste. **Yannick LOISEAU, 40, rue Saint-Charles, 67300 Schiltlcheim.**

Rech. image format Degas PI2 ou PC2 en moyenne résolution sur Atari. Propose Dom Pub éch. **Marc RICHEZ, 8, rue Mabillon, 75006 Paris.**

Ech. jx et demos sur amiga ! Pos. The Simpsons, PP Hammer, White Sharks, etc. Arnaqueurs s'abst. ! Ecrivez. **Sylvain RIVAROLO, 12, lot. des petits Hutins, 74160 Saint-Julien.**

PC cher. contact pour éch. de logiciel (jx et util.) tt format. Déb. acc. Rép. ass. **Jean-François VALACH, 2, av. du Château, Domaine de Grandchamp, 78230 Le Pecq.**

Ech. sur atari 520 STE/F jx, util. et demos. Rép. ass. si liste. **Stéphane et Patrice VILLAGOMEZ, 48, cour Camou, 64000 Pau. Tél. : 59.32.99.04.**

Amiga Freaks ! Vds à très bas prix Hot News (ou éch.). Env. liste. Déb. acc. Rép. ass. **David CHEREL, 14, rue Fardel, Pommeret, 22120 Yffiniac.**

Gameboy + 6 jx (Tetris comp.) + Gamelight ctre Megadrive + 2 jx, Aliered Beast comp., Magameboy : 1 800 F. **Pascal JOSSE, 11, rue du Fortin, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.57.98.24.**

IBM PS/2 3 1/2 ch. contact. Ech. utils. Poss. Windows, le Journaliste, Dpaint2, Turbo Pascal... Env. liste. **Sébastien CAULET, Agen d'Aveyron, 12630 Gages.**

Ch. contacts sur A500. Poss. Panza, Monkey Island, Swiv, etc. Env. listes. Rép. ass. **Nicolas ODEAU, Les Champs des Merisiers, 18500 Vignoux-sur-Barangeon.**

ST ch. contacts éch. jx, util., démos. Poss. Elf, Vroom, Croisière, Hunter Rodland, Mic., Golf et bcp demos. **Laurent JOUBERT, 38, rue Pascal, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.25.38.11.**

Cher. contacts ST pour éch. Poss. nbx jx util., demos, etc. uniq. sur 75, 92, 78. **Florian CARADEC, 9, av. du Maréchal-Foch, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02.96.21.**

PC VGA 3 1/2 ch. contacts sér. pour fructueux éch. (jx et utils). Env. liste, rép. ass. **Richard SALIBA, 70, bld Eugène-Chaumin, 49000 Angers. Tél. : 43.82.02.20.**

A500 rech. disk, mag. (Stolon Data,...), éch. jx, util., demos. Env. liste. Vdeur s'abst. See you soon. **Yvon LE ROUX, 25, rue de l'Eglise, 29290 Saint-Renan.**

Cher. contact A500-A1000. Env. vite liste, rép. ass. (uniq. dans le Nord). **Arnaud VERHAS, 14, rue du Canon, 59223 Roncq.**

Sur Neo-Geo éch. Puzzled ctre Baseball Star ou Burning Fight ou Alpha Mission 2 ou Golf ou N. Combat. **Guillaume BRETIN, 131, bld des Poilus, 44300 Nantes. Tél. : 40.50.15.27.**

Cher. contact sympa pour éch. ou vds sur amiga. Dem. liste ou tél. **Ronan LE ROUX, Goas an Morvan, 22110 Glomel. Tél. : 96.29.31.87.**

PC 3 1/2 ou 5 1/4 éch. jx avec contacts sér. Env. liste. Rép. ass. (même déb.). **François VANDERMEERSCH, 15, rue Guillaume-Vanzeveren, 7700 Mouscron (Belgique).**

Ech. prg. Amiga. Pas sér. s'abst. **Sylvain LIOTARD, 1, allée de Gascogne, 89000 Auxerre. Tél. : 86.51.14.72.**

Ech. jx Sega M.S. : Cyber Shinobi, Kenseiden, After Burer ctre Italia 90 ou Moonwalker. **Christophe MOLIERES, Laroque, le lot. Metge, 34190 Ganges. Tél. : 67.73.67.38.**

Vds ou éch. jx 520 ou 1040 STF-STE. Liste sur dem. **Valérie SOTO, 2, rue d'Oran, 34500 Béziers. Tél. : 67.62.34.62.**

Léon Zebest est triste : son amiga crie famine. Aidez-le à le nourrir. **Léon ZEBEST, chez Mme Sandrame Delphine, 30, rue de l'Egalité, 11260 Esperaza-City.**

Amiga bébé cher. à grandir. Je vous donne 2 D7, vous m'en rendez 1, attrayant, non ? Env. listes. **Stéphane ANDREU, 1, rue Maurice-Lacroux, 11300 Limoux. Tél. : 68.31.71.16.**

Coders/scénaristes amb. ch. artistes GFX/music pour demos très orig. ou classiques. **Rachid OUADAH, 55, av. Jean-Mermoz, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.36.69.16.**

Stop ! Vous avez un ST ! Vous aimez les jx et les demos ! Ecrivez-moi vite. **Thierry GOURDON, 3, rue du Clos de la Vigne, 49080 Bouchemaine.**

Ech. ou vds jx Amiga. Rép. ass. Env. 1 disk, arnaq. dégagez. **Jean SADOINE, 9, rue Schoutteten, 59560 Comines.**

Ech. ou vds utils, demos, magazines, sur Amiga. Déb. bienv. Contacter moi ! **Franck DUMENOIR, 5, rue des Champs, 60570 Andeville.**

Ech. jx sur ST. Env. liste. Rép. ass. **Nicolas GEHAN, 16, rue Talbot, 14610 Basly. Tél. : 31.80.35.12.**

Ech. prgs d'astrologie et rech. programmeur passionné en astrologie. **Michel MORET, 16, rue Plumet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 47.83.70.18 (ap. 20 h).**

Vds carte modem Kortex V21/V23 : 850 F. Cher. club et contact sur PC (Paris et RP). **Sébastien DOUCHE, 26/28, rue du Clos d'Orléans, 94120 Fontenay. Tél. : (16-1) 48.75.53.11.**

ST cher. contact pour éch. surtt jx aventures, réflexion, stratégie. Déb. acc. **Benjamin DROPSY, 12, rue Michel-Lejoly, 33400 Talence. Tél. : 56.80.00.59.**

Ch. contacts de qualité sur A500/2000 et Mac LC/2. Env. listes, bye. **David FOREST, 153, av. du Maine, 75014 Paris.**

Urgent ! Rech. Gynoug sur Megadrive, éch. ctre Mystic Defender. **Fabien DUBOIS, 17, rue au Change, 71100 Châlon-sur-Saône. Tél. : 85.93.29.90.**

A500 cher. contacts sér. et rapides pour éch. jx. Rép. ass. A bientôt ! **Christophe PARENT, Malvoisine, 85580 Saint-Denis-du-Payré.**

Ech. jx Megadrive. Poss. Mickey, Populous, Forgotten World, Moonwzlker, Altered Beast ctre jx de sports. **Dominique FILIPPI, rue Louis-Philippe, 20220 Ile Rousse (Corse).**

A500 ch. contact sér. et sympa sur Reims et sa rég. Rép. ass. Déb. bivenus. **Samuel LELEU, 34, rue Clovis, 51100 Reims. Tél. : 26.47.97.09.**

Déb. sur amiga cher. contact sympa éch. jx sur Nancy et env. uniq. **Pierre-Yves BERTRAND, 7, sentier de Hardeval, 54600 Villers-lès-Nancy. Tél. : 83.28.27.36.**

petites annonces

Amiga cher. contacts pour éch. softs, rapide et sér. Rép. ass. Déb. acc. **Pascal BAUDRY, 14/33, place Mendes-France, Résidence Nouveau Siècle, 59800 Lille.**

Ech. jx, demos, util. sur ST. Cher. sources Ash, GFA. Cher. West phaser bas px. **Sébastien PERNET, Les Jacquiers, 73420 Méry. Tél. : 79.61.25.14.**

Amiga éch. jx, util., demos. Env. liste. **Thierry FOIS, 10, impasse des Mimosas, Le Rodarel, 19000 Tulle. Tél. : 55.26.41.80.**

Ech., vds jx sur Atari, rép. si tbre + disk pour liste. **Renaud SCOTT, 32, rue des Romarins, 13300 Salon-de-Provence.**

Ech. nbx jx, utils PC 5 1/4, 3 1/2 VGA, carte son. Env. listes, rép. ass. **Pierre PLANCHEZ, 106, rue Florent-Evrard, 62260 Auchel. Tél. : 21.52.71.58.**

Ach., éch. jx Amiga STE ctre jx Megadrive, Gamegear, Master System ou ach. entre 50 à 200 F. **Jérôme BARRIER, 16, place du Commandant-Bouchet, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (16-1) 30.94.30.51.**

Cher. contact pour éch. (demos et util.) sur A500. Env. liste. **Franck DE PIENNE, 104, rue Jacquard, 59160 Lomme. Tél. : 20.93.28.83 (ap. 19 h 30).**

A500 cher. contact pour éch. jx (demos) et util., Paris et RP. **Morad HENNI, 1, allée La Brouyère, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 34.10.52.39.**

Amiga STE cher. contacts sympas pour éch. jx, util., éduc. Env. listes. **Jean-François BERTHEAU, 1, rue des Myosotis, 57420 Fleury. Tél. : 87.52.54.01.**

Vds ou éch. Deepspace, Time Bandit, Eden Blues, Crafton & Xunk, Strider, HMS Cobra, orig. sur Atari ST. **Didier SAVOYEN, 159, rue des Cités, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.96.05.**

Ech. ou vds nvtés sur PC et Amiga. Contacts cools et rapides. **Philippe BOUCARD, 2, trse de la Chapelle, Les Camoins, 13011 Marseille. Tél. : 91.43.03.16.**

Ech. nbx jx sur PC 5 1/4. Rép. rapide. Env. liste SVP. **Baptiste MARGEZ, 156, rue de Pourtales, Bois-Grenier, 59280 Armentières. Tél. : 20.77.42.12.**

Ech. Megadrive franç. 16 bits + 4 jx ctre 1040 ST. Vds synthé, échtilloneur : 1 000 F, disq 3 1/2, les 10 : 35 F. **Didier. Tél. : 94270 Le Kremlin-Bicêtre. (16-1) 46.70.59.70.**

Ech. nbx jx sur ST. Vds jx pas cher. **Pascal DELEAU, 74, lotissement Les Ecardines, 62215 Oye-Plage. Tél. : 21.35.87.02.**

Ech., vds jx sur amiga. Déb. acc. Poss. : Elf, Croisière pour... Ecrire ou tél. **José AZEVEDO, 15, rue Saint-Pierre, 79140 Bretignolles. Tél. : 49.81.07.58.**

Cher. contacts (tte la France) sur ST, sér. et rap. pour éch. jx. Env. listes. **Carl DENIS, 20, av. de Longchamp, 76620 Le Havre. Tél. : 35.47.66.35.**

PC 286 VGA 3 1/2, 5 1/4 cher. contact Atari ST. Env. liste, rép. ass. **Christian FORESTIER, Les Guynames, 03700 Bellerive-sur-Allier. Tél. : 70.32.70.91.**

A500 cher. contact pour avoir des jx. Je suis un pauvre débutant ! **Stéphane BLOT, 6, rue des Marais, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 34.83.19.75.**

Ech. gods + codes ctre Magic Pokets sur ST. **Samy BAROUD, 16, rue de Champagne, 68100 Mulhouse. Tél. : 89.44.44.17.**

A500 cher. contacts dans tte l'Europe. Env. liste. Rép. ass. **François EUDIER, Grüngasse 17/8, 4-1050 Vienne, autriche. Tél. : (19).43.222.56.59.142.**

Cher. contact sér. et durable pour éch. jx demos, util. sur « His Excellence A500 ». **Hicham HASSAR, 74, av. Omar Ben Khattab, Agdal, Rabat, Maroc.**

Ech. sur C64 disk. Poss. Kick Off 1 et 2, Turrican, Predator 2, rech. F16, Combat Pilot, Tko. Env. liste. **Salim GRENDI, 26, rue Jacques-Cartier, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.62.32.66.**

Ech. Gameboy, Mattel, Amiga, C64, K7 et MSX2 DK. Ach. Power Cartridge. Vds ou éch. C64 K7 complet, nbx jx. **Laurent SAUREL, rue Jean-Baptiste-Clément, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.23.38.44.**

Vds, éch. jx sur A500. **Tél. : 39.80.25.49.**

A500 éch. nbx jx, demos et util. Déb. s'abst. Soyez rapides. Env. liste. **Ludovic CHIROL, La Colletière, 69380 Châtillon.**

Ech. jx sur C64. Dem. liste. **Vincent FELTESSE, 18, chemin des Dames, 78400 Chatou. Tél. : (16-1) 30.53.43.32.**

Ech. nbx jx, utils PC 5 1/4, 3 1/2 VGA, carte son. Env. listes, rép. ass. **Pierre PLANCHEZ, 106, rue Florent-Evrard, 62260 Auchel. Tél. : 21.52.71.58.**

Ach., éch. jx Amiga STE ctre jx Megadrive, Gamegear, Master System ou ach. entre 50 à 200 F. **Jérôme BARRIER, 16, place du Commandant-Bouchet, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (16-1) 30.94.30.51.**

Cher. contact pour éch. (demos et util.) sur A500. Env. liste. **Franck DE PIENNE, 104, rue Jacquard, 59160 Lomme. Tél. : 20.93.28.83 (ap. 19 h 30).**

A500 cher. contact pour éch. jx (demos) et util., Paris et RP. **Morad HENNI, 1, allée La Brouyère, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 34.10.52.39.**

Amiga STE cher. contacts sympas pour éch. jx, util., éduc. Env. listes. **Jean-François BERTHEAU, 1, rue des Myosotis, 57420 Fleury. Tél. : 87.52.54.01.**

Amiga éch. nbx jx + util. (IBM, Mac, émul.). Déb. acc. Vds hard copieur : 150 F. **Michel CAEN, 27, bld Villette, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.92.16.**

Ech. gratuits jx consoles et micros, géré par ass. de joueurs. Pour doc. écrire ou tél. **Fun Club, 13, av. des Acacias, 77290 Mitry Mory. Tél. : (16-1) 64.80.97.43.**

Cher. contact pour éch. demos et sources ASM uniq. Env. liste only on STF/STE. **Hervé CHAMPIONNET, 94, rue d'Amiens, 62000 Arras.**

Nveau venu sur AT 286 cher. contacts sympas et sér. Poss. : Links, Heart of China, Mario Andreti. **Vincent VENEL, 5, résidence Wartel, 62217 Beaurains.**

Stop ! Ch. CTCS sur Amiga pr Swap. 3614 Chez Logobotron ou RTEL 2 BAL Logobotron ou env. liste. **Logobotron, 12, rue Clemenceau, 68460 Lutterbach.**

Ech. ou vds nbx log. sur PC 5 1/4. Env. liste (ou dem. pour vte). **Thierry ROTLLAN, 3, rue Jacques-Mollay, 38200 Vienne. Tél. : 74.85.71.66.**

Ech., vds nbx jx surtt nvtés. Env. listes ou tél. **Patrice SALVADOR, 333, av. Marcel-Paul, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.87.92.38 (H.R.).**

Vds demo construction kit pour ST neuf (bte et doc.), val. : 460 F, px : 350 F. **Gaël SANQUER, 43, rue Jean-XXII, 12000 Rodez.**

Cher. Dompub STE néochrome Master. Vds ou éch. Invanhoé et Shadow Warriors (orig.). Pas sér. s'abst. **José DOS SANTOS, 64 A, rue de Mongvic, 21000 Dijon.**

Cher. contact sur ST util., jx. **Patrick BURDEYRON, 39260 Charchilla, 84.42.03.53 (H.R.).**

Salut ! Cher. contact sur Apple IIE. Poss. nbx jx. Rép. ass. Merci. **Gerbaud CAPPOEN, 1005, av. de la République, 59700 Marcq-en-Baroeul. Tél. : 20.98.46.75.**

Cher. contact sér. sur Amiga pour éch. ou vte de jx. **Michel MAGNARDI, BP 133, 20220 Ile Rousse. Tél. : 95.60.22.95.**

PC 3 1/2 cher. contacts sympas sér. et rapides. Env. liste, rép. ass. **Laurent PENARD, 31, rue des Sables d'Olonne, 44100 Nantes.**

Ech. ou vds log. pour 520/1040 à bas px. **Loïc LE TESSON, 4, place des Chênes, 29300 Quimperlé. Tél. : 98.96.15.29.**

Ech. Rolling, Ronny, Crime, Time, Croisiere pour cadavre, etc. sur Amiga. **Hervé GREZES, 21, rue Edouard-Vaillant, 03100 Montluçon. Tél. : 70.29.74.44.**

Ech. jx sur A500 contacts sér. et rapides. Env. liste. Déb. acc. **Hervé FIMAMCE, 298, rte du Beaba, Xomrupt-Longemer, 88400 Gerardmer.**

Cher. jeune pour éch. sur ST dans la rég. de Marne-la-Vallée. **Gilles RAIMBAULT, 6, imp. de la Faisanderie, 77200 Torcy. Tél. : (16-1) 60.17.75.76.**

A500 cher. contact sér. pour éch. jx + éduc. et util. Env. liste. Rép. ass. Salut. **Patrick LE MAOUT, Vert Pré, 27D, av. Georges-Guynemer, 13800 Istres. Tél. : 42.56.49.81.**

Cher. contacts pour éch. jx. **Patricia SOPRANO, 9, bld Jacques-Cassone, 13016 Marseille. Tél. : 91.03.74.37.**

3D construction kit ctre Legend of Faerghail sur ST, orig. seul. **Laurent MANCINI, Les Cascades, n° 72, L'Ayguade, 83400 Hyères.**

Ech. sur PC 3 1/2 jx + util., env. liste, déb. acc., rép. ass. **Guy DELL'AIERA, 44, bld Plaines, 13700 Marignane.**

A500 cher. contacts pour éch. ou vte jx. Rép. ass. **Christophe CASULA, rés. Bernard-Palissy, 13700 Marignane. Tél. : 42.88.28.93.**

PC 5 1/4 éch. jx sim., économiques, wargames, jx stratégie, ach. tt sur 2e GM ! **Guillaume DEFONTAINE, impasse du Castel Park, 17700 Surgères. Tél. : 46.07.38.16.**

Cher. contact sér. pour éch. de jx. Poss. : Budokan, Dble Dragon II, 5 1/4 cher. T. Ninja (PC). **Xavier COPPIN, 193, av. Jean-Bart, 59190 Hazebrouck. Tél. : 28.41.51.92.**

C64 rech. Boulder Dash ttes versions, sur K7, pour éch ? ctre jx. **Nicolas WARRET, 29, rue du 8-Mai, 62143 Angres.**

Salut ! Ech. ou vds nvtés. On Amiga. **Eric SASSIN, BP 37, 45700 Villemandeur. Tél. : 38.93.61.58.**

520-1040 STE-STF cher. contact sér., rap. Demos, jx. Env. liste. **Joseph GRACEFFA, 12, rue de Macon, 62217 Achicourt. Tél. : 21.59.98.35.**

Cher. contacts sur Amiga, déb. ne pas s'abst. **Christophe BAK, 9, rte de Rieulay, 59870 Marchiennes. Tél. : 27.90.42.07.**

Ech. jx TO8D, TO9 + cher. Pascal USCD. Vds jx en K7 (TO8 + C64). Ach. livres sur TO8. **Patrice GAU, 24, Les Etoquies, 59550 Landrecies. Tél. : 27.77.76.45.**

Amiga éch. ou vds nbx jx, util., déb. acc., rép. ass., pas sér. s'abst. **Laurent MOREL, 1, rue des Cigognes, 67270 Hochfelden. Tél. : 88.91.97.76.**

Vous cherchez de bons demos : contactez-moi. **Brat/Optimal, BP 24, 6220 Fleurus, Belgique.**

Ech. Image 320 x 200 256C ou demo format GIF ou LBM. Très sér. pour collection PC. **Olivier ROCHETTE, 7, rue Moussard, 28600 Luisant. Tél. : 37.34.20.69.**

Cher. contacts sur 520 ST (si poss. dans le Nord) pour éch. Env. listes. **Emmanuel SALVADORI, 167, rue de la Mutualité, 59640 Dunkerque. Tél. : 28.24.33.45.**

Ech. ou ach. jx sur Amiga. Ch. contacts rap. et durables. Déb. bienv. **Sylvain DHEILLY, 78, rue Miraumont, 80090 Amiens.**

Ech. sur PC et ST ts genres, jx, utils, sources, demos. Env. liste. **Pascal BONNAU, 44, square de Chantilly, 95380 Louvres.**

Cher. contact sur ST. Env. tbre et disk pour liste. Vds orig. Cher. groupe sur Rambouillet. **Yannick BERTHOU, 87, route d'Arbouville, 78120 Rambouillet.**

Ech. ou vds nbx softs sur Amiga. Sér. Déb. acc. **Jérôme GUEDJ, 64, rue Roublot, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.75.52.64.**

PC 3 1/2 éch. nbx softs dans tte la galaxie. Cher. poss. de scanners. Vds mém. PC : 350 meg. ! **Cyril PICCHIOTTINO, 16, rue de la Blanchisserie, 38000 Grenoble.**

Ech. jx sur Amiga. Rép. si env. liste sur D7. **Viviane BERLANDA, 131, rue du Charbonnage, 6200 Chatelineau, Belgique.**

Ech. CPC 6128 coul. 40 jx + joy ctre Megadrive Super Famicom, Supergraphx ou vds 2 000 F. **Julien VALERY, 23, av. Corneille, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : (16-1) 39.62.51.26.**

Ech. nbx jx sur A500, éch. K7 audio (Rock, Class, Variet. etc.). Contact sympa et durable. **Johannes ROGER, 37, allée Théodore-Dubois, 51200 Epernay.**

Vds orig. sur PC et ST. Cher. CTCS sur PC. **Patrick GUERCHON, 22, rue du Borrego, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.55.39 (ap. 21 h).**

Amiga : contact sér. pour éch. hyper-rapides de jx, utils, demos, dp. Env. liste vite ! **David PASQUET, Le Bas-Collet, Kapados, rte de Valserres, 05000 Gap. Tél. : 92.53.88.92.**

Ech. ou ach. Cadaver the pax off ctre jx sur ST, CD ou ach. à 90 F. **Sébastien MAGNAN, 78 bis, av. Henri-Martin, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.04.87.05.**

Ech. jx sur ST. Poss. : Robocop 2, SCI, Lemmings, P. of Persia, Dungeon Master, Speed-2, Terminator 2). **Yannick BROSSARD, 9, av. Michelet, Claouey, 33950 Légé. Tél. : 56.60.72.15.**

Amigamaniac cher. contact pour Amiga et PC EGA, Suisse uniq. Env. liste. **Jérôme HENNET, rue des Sources 30, 2800 Delemont (Suisse).**

Ech. jx MD fr. et jap. sur Paris uniq. Cher. hits. **Frédéric TOURNIER, 259, rue Saint-Martin, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.77.02.70.**

Ech. Revenge of Shinobi ctre Strider et Monaco GP ctre Batman et World Soccer ctre Rambo 3 (Sega 16). **Cedric MINODIER, ZA La Croix des Marais, La Roche de Glun, 26600 Tain. Tél. : 75.84.61.33.**

PC 5 1/4. Ech. jx. Env. liste (arnaq. s'abst.). Poss. : Panza, TD3, Railroad, RD2, Off Road, etc. **Boris MAGGIA, 9, av. Fr.-Besson, 1217 Meyrin, Genève, Suisse.**

Cher. contacts sur CPC 6128 pour éch. jx et util. Env. listes. Poss. nbx jx. **Ludovic MARTINAGE, 11, rue Victor-Derode, 59800 Lille. Tél. : 20.56.04.23.**

Ech. sur Amiga nbx jx si posssible rég. Nord. **Grégory LANNOY, 51, rue de Linselles, 59223 Roncq. Tél. : 20.37.27.60.**

Tu as un Atari, tu vx bcp de jx, util., demos et bcp de sér., contacte-moi vite. **Roberto MAURO, 58, av. de la Résistance, 4630 Soumagne, Belgique. Tél. : 041.77.49.99.**

1040 ST cher. contacts sér. et durables pour éch. jx. Env. liste. **David MAHIEUX, C/12, rue Duguesclin, 59000 Lille.**

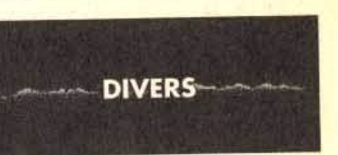
PC VGA-Adlib rech. contact pour éch. jx ts formats. Déb. s'abst. Env. liste. **Jean-François VALACH, 2, av. du Château, domaine de Grandchamp, 78230 Le Pecq.**

PC 3 1/2 ou 5 1/4 éch. jx avec contacts sér. Env. liste. Rép. ass. (même déb.). **François VANDERMEERSCH, 15, rue Guillaume-Vanzeveren, 7700 Mouscron, Belgique.**

Amiga éch. Mega jx et util. Env. liste. **Yelamos Oller JORDI, Aptdo de Correos, n° 12, 04230 Huercal de Almeria, Almeria, Spain.**

Vds ou éch. jx, util. sur ST. Sér., rap. et durables. Env. listes. **Joseph CHIEFALO, 21, rue de Nivelles, 6150 Anderlues. Tél. : 071.52.66.28.**

Attention : TV rech. jx (nvtés). Contacte-moi. **Laurent REBMANN, 52, rue Gaultier, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.89.57.78.**



Diffuse invit. Iris Dparty. Env. 1 tbre + env. Vds Music pour films vidéos ou autres projets. **Joseph DIASIO, quartier Mermoz, bât. D2, 54240 Joeuf. Tél. : 82.46.95.12.**

Vds disks 5 1/4 haute densité 1.2 Mega (vierge) : 2 F pce + disks 3 1/2 HD 1.44 Mega : 4,50 F pce. **Jérôme LEBLANC, 8, rue albert-Camus, 38320 Eybens. Tél. : 76.25.08.74.**

Vds impri. type standart Star Gemini. Faire offre. **Patricia LANTZ, 3, rue du Bourg L'Abbé, 75003 Paris. Tél. : (16-1)42.77.87.94.**

Vds drakkhen VGA Adlib : 200 F (3 1/2). **Vincent HAUTTECOEUR, 19, av. des Roitelets, 83400 Hyères. Tél. : 94.38.66.48.**

Collectionneur rech. et éch. sur K7 prises rares, rock, jazz, variétés, années 50, 60. Ech. liste poss. **Thierry MACAIGNE, BP 20, 93390 Clichy-sous-Bois.**

Vds impri. Epson FX850 exc. état, val. : 7 000 F, px : 4 500 F. **Cyrille LARPENTEUR, 82, Grande Rue, 94370 Noiseau. Tél. : (16-1) 45.90.83.16 (18 à 21 h).**

Vds jx très bas px. Vds super hardcopieur. **Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.09.01.**

Vds jx 8 b. Indy, Enduro, Racer, R-Type, WB 2, au 1er acheteur j'offre Ultima 4, le lot : 500 F. **17, allée des Epines, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.16.60.74.**

Vds pour STE Powermonger, Turrican, Gods : 150 F pce, Vigilante, Ghouls'n Ghost, Altered Beast : 85 F pce. **Nicolas LANGOT, 35, rue Victor-Hugo, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 30.76.05.93.**

Vds 3D construction kit + Power Monger à 350 F. **François DUMOULIN, 203 bis, av. Daumesnil, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 46.28.02.33.**

Vds nbx jx orig. pr Spectrum 48 et 128 K (Platoon, Crazy Cars) : 30 F la K7 ! Liste sur dem. **Florent BRISON, 21, all. de Guyenne, les Piedalloues, 89000 Auxerre.**

Vds impr. Epson LQ-500, 80 col., 24 aig. : 1 900 F (uniq. sur Paris et RP). **Vincent LE DUFF, 36, av. de la Mutualité, 91440 Bures-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.07.85.72.**

Vds Technics KN800, px à déb. Ch. Korg M3R, px environ : 4 000 F. Urgent. **Régis VENTRE, 17, rue de la Corderie, 69009 Lyon. Tél. : 78.83.74.96.**

Vds lect. 5 1/4 Jasmin, 1 mega + disks : 800 F (donne log. si rapide). **Thierry GEORGEL, 8, rue du Mont-Garin, 59130 Lambersart. Tél. : 20.93.19.33.**

Vds impri. Star LC10/24, 24 aiguilles, câble parallèle, housse, papier. Etat neuf. Px : 1 800 F. **Benoît AVIGNON, Les Loges, 28340 Boissy-les-Perche. Tél. : 37.37.63.51.**

Vds The Adventures of Rodin hood : 200 F, état neuf avec doc. ou éch. ctre Centurion : Defender of Rome. **Nicolas MARTIN, 7, allée des Erables, 91640 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.16.17.18.**

Vds Tandy 1000HX comp. PC 640 Ko + écran coul. VGA + joys + prog. Deskmate. Px : 4 000 F. **Thierry GINEKIS, 4 ter, av. de Jouandin, appt n° 143, 64100 Bayonne. Tél. : 59.55.75.73.**

Vds Prehistorik + Wing Commander orig. + doc. + bte. Px à déb. **Jérôme FAIVRE, 31, rue Charles-Delaunay, 10000 Troyes. Tél. : 25.73.68.14.**

Vds ordinateur de poche Casio PB1000 Basic, assembleur, écran tactile et graphique. 8 Ko. Px : 1 000 F. **François BOULHOL, 31, rue W.-Komarov, 69200 Venissieux. Tél. : 72.50.44.66.**

Vds ordinateur individuel n° 88, 90, 93, 95, 96, 97 à 16 F pce, 101, 103, 104, 105, 108 à 18 F pce, 117, 118 à 20 F pce, le tt : 226 F. **Mario DUARTE, 3-Vieux-Moulin, 1213 Onex, Genève, Suisse. Tél. : 7.93.21.71.**

Vds Turbo Express + 2 jx (Super Volley Ball, Vigilante) : 2 300 F. Px à déb. Vds jx Gameboy : 120 F. **Alexandre THIERY, 6 bis, rue Jacques-Lemercier, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.55.05.47.**

Vds scaner Cameron personnel A4 + log. + not. Il fait imprimante et photocopieur. Px : environ 4 000 F. **Pierre RICHAUD, LEP Louis-Martin-Bret, allée du Parc, 04100 Manosque.**

Vds Wanted orig. 50 F ou éch. Rech. ou éch. docs ST. **Stéphane GASC, 16, allée de la Planchette, 45590 Saint-Cyr-en-Val. Tél. : 38.76.21.50.**

Attention ! Vds chaîne HiFi Pioneer : 2 x 70 W, 2 K7, 2 CD, autoreverses, 5 entrées, Dolby B + C, port compris : 7 000 F. **Christian RISACHER. Tél. : (16-1) 34.85.29.80.**

Vds 2C + nbx util. + valise de rang. + écran mono + souris + Works + livres : 2 000 F à déb. **Benoît VISNJEVEC, 12, al-**

lée du Triez, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.05.09.45.

Sons pour synthés : DX/TX 7, M1/1R, D10/20/110/50/550, K1/5, TX81Z, FBO1T1/2/3, VFX, MT32, 5900/950/1000. **Ludovic GOMBERT, 1, allée des Jonquilles, 78390 Bois d'Arcy. Tél. : 34.60 03.95.**

Salut ! Vds K7 vidéos. Bcp de titres dispos (Road House, Running-Man, L'arme fatale 2) : 100 F. **Hamid IBBARI, 2, rue Michel-Vignaud, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : (16-1) 46.30.64.57.**

Vds jx orig. BAT-Vaxine 249 l'un, Dble Dragon 20 MBI Action Service, Captain Blood : 150 F pce. **Pierre GASNOT, 90, rue Nationale, 72000 Le Mans. Tél. : 43.24.92.32.**

Urgent vds ZX Spectrum 128 + 2 + écran mono + joys + env. 30 jx orig., le tt : 1 500 F. **Mathieu BAILLY, 53, av. Joliot-Curie, 95630 Meriel. Tél. : (16-1) 30.36.33.71.**

Vds ordinateur individuel n° 88, 90, 93, 95, 96, 97 à 16 F pce, 101, 103, 104, 105, 108 à 18 F pce, 117, 118 à 20 F pce, le tt : 226 F. **Mario DUARTE, 3-Vieux-Moulin, 1213 Onex, Genève, Suisse. Tél. : 7.93.21.71.**

Vds Turbo Express + 2 jx (Super Volley Ball, Vigilante) : 2 300 F. Px à déb. Vds jx Gameboy : 120 F. **Alexandre THIERY, 6 bis, rue Jacques-Lemercier, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.55.05.47.**

Vds Commodore CDTV + 5 CD ss gar. 9 mois : 5 500 F (port compris à déb.). **Jean-Philippe MILLOT, 100, rue de Jouvence, 21000 Dijon. Tél. : 80.71.12.43.**

Vds Yamaha PSR 2500 + interface Midi + acces. : 5 000 F. **Thomas DEBUS, 78420 Carrières-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.57.92.43.**

Vds Canon X07 + impri. traçante 4 coul. + magneto K7 + doc. + câbles TBE : 1 200 F le tt. **Jean-Pierre BLIN, 5, allée des Mésanges, 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (16-1) 34.85.11.82.**

Vds calculatrice Casio FX7000 G + 2 jx 175 F sans piles. Vds jx pour 8500G D + 1 laby 3D. **Mikael ZAJAC, 15, allée Millet, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.32.07.28.**

Vds 31 numéros de Tilt : 10 F pce ou 120 F le tt. **Julien ALEXANDRE, 14, rue des Réservoirs, 94410 Saint-Maurice. Tél. : (16-1) 43.97.07.32.**

Super ! Vds impri. 80 col. Dump 3160, TBE : 1 200 F. **Alain FECHTER, 15, rue Théophile-Schuler, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.36.08.70.**

Jx de rôles : vds coffrets oeil noir : 110 F l'un ou 300 F les 3. Matériel complet (dés + fiches fournis). **Pascal AUGIER, 1, rue Félix, 69003 Lyon. Tél. : 78.53.51.86.**

Vds jx à un px ridicule. Dem. liste. **David ROSELL, route de Paris, 82350 Albias.**

Vds « comment maîtriser votre énergie interne » de DC Braibant, K7 audio + manuel. Px : 225 F (port inclus). **Fabrice COULANGE, 3, impasse Allard, 13004 Marseille.**

Vds Tandy 1000 640 Ko RAM + mon. mono + moni. coul. + 2 lect. 360 K + RS232 + souris + 2 joy pour une misère : 3 000 F. **Christophe POUJOULY, 1, square Charles-Richet, 77410 Claye-Souilly. Tél. : (16-1) 60.26.43.43.**

Vds Tilt n° 62 à 84 : 150 F, joys n° 1 à 14 : 100 F, Gen4 n° 1 à 28 orig. Amiga : 50 F. **José ALBAINA, 147, rue de Clignancourt, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.58.53.86.**

Vds mon. coul. SC 1425 péritel ss gar., 8 mois : 1 200 F à déb. **Jean-Claude CRESPIN, 3, rue Grossetti, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.88.45.16.**

Vds Texas Instrument TI/99/4 + 6 jx + doc. + programme, le tt : 590 F à déb. + Atari 2600 + 3 jx : 400 F. **Hicham BELMEJDOUL, 4, allée de Gascogne, 44400 Rezé. Tél. : 40.05.18.91.**

Vds divers jx orig. (Ess-Life & Death-Grand Prix 500 2, Team Susuki, etc.) de 100 à 500 F. **RIVATON Laurent, appt 313, 69, impasse Villehardouin, 34090 Montpellier. Tél. : 67.05.54.84.**

A l'aide ! Ch. transfo de C64 pour remplacer le mien qui vient de mourir. Faites vos offres. **Eric ROBERT, 6, rue Rebaudis, 10000 Troyes. Tél. : (16-1) 25.80.10.06 (W.-E.).**

Vds Sonic VF 300 F port compris + Mickey VJAP : 200 F. **Yannick RISPOLI, Les Pies, 01250 Jasseron. Tél. : 74.30.06.65 (W.-E.).**

Vds Canon X07 (ord. de poche) + impri. traçante (4 coul.) + prg : 600 F. **Antoine DEBOIS-FROGE, 8, av. Céline, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.47.47.61.**

Vds Spectrum 48 Ko + acces. divers + nbx prgs. Px : 1 500 F (à déb.). **Arnaud RANCY, 21, rue Archereau, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.36.76.44.**

Chargeur feuille à feuille P2200 NEC : 300 F, cartes PC Streamer 20 Mo, lect. ext. 360 K. **Jean-Luc PIERSON, 25, av. G.-Pompidou, 14500 Vire. Tél. : 31.67.84.90.**

Vds « Livres dont vous êtes le héros » (34 au total) : 10 F pce. Dem. liste ctre 1 tbre. **Fabrice COTIBI, 3, résidence Cassiopée, 91440 Bures-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 64.46.14.65.**

Vds Tilt n° 52 + 54 au n° 94 : 300 F + Gen 4 n° 18 au 34 : 100 F + joys n° 1 + 3 au 7 : 50 F + micro news. **Cyril RAMADIER, 59, rue Roger-Salengro, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.83.46.97.**

Vds lect. disk FD-1 : 795 F + synthé. vocale : 275 F + tt de texte Textomat : 226 F + logi. parl. : 98 F. **Frédéric LABI, 6, cité Jean-Grémillon, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.30.90.70 (ap. 18 h).**

Vds ou éch. Drakkhenn, Phenix, Leviathan, Compil Commandos. Faire offre (orig.). **Jean-Pierre CARROT, HLM Champagnoles, rue E.-Romanet, 38370 Les Roches de Condrieu. Tél. : 74.56.51.38.**

Vds mag. Tilt du n° 83 au 95, px : 10 F pce hors série : 25 F. Vds Pins de 10 F à 20 F (Pub). **Sylvain GRENON, 18 bis, chemin des Pendants, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.77.25.**

Vds ancien numéro Tilt GEN4 Micro News, joys, px super intéres. **Aymeric LEGER, Vigny Thyez, 74300 Cluses. Tél. : 50.98.64.83 (entre 18 et 20 h).**

Vds orig. à partir de 250 F (Hero's Quest, Police Quest 2, Z-Out, Drakkhen, Indy Av., Chuck Rock, etc.). **Olivier MAURO, 42 bis, rue des Ursulines, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.87.07.01.**

Vds Commodore revue n° 4 à 31 (sauf 6, 10) : 10 F pce. **Michel SEGUI, 17, rue Pierre-Puget, 13109 Simiane-Collongue.**

Vds orgx Powermonger, Indy 500, Falcon, F29, Beach Volley, Chambers of Shaolin, etc. Px : 100 F pce à déb. **Abbes LAGHOUATI, 43, rue de l'Etang, 57444 Reding. Tél. : 87.03.45.51.**

Vds impri. Citizen 120D+ exc. état : 600 F, polaroïd impulsé AF neuf : 200 F, batterie acoustique : 1 500 F. **Olivier MORRAL, 10, rue des Rosiers, 41000 Saint-Sulpice.**

Vds sur Paris AM CPC 6128 (1 an) mono + joy + 100 jx dont 50 orig. + livre : 1 700 F. **Damien DELVAUX, 17, rue d'Assas, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 45.49.44.87 (ap. 18 h).**

Offre exceptionnelle ! HiFi Pioneer : K, 2 CD, 2 reverse, 2 x 70 W, 5 entrées, etc. port compris : 6 200 F ! **Christian RISACHER, Les Yvelines. Tél. : (16-1) 34.85.29.80.**

Vds traductrice de poche 5 langues : 150 F port compris. **Michel ETIENNE, 252, rue de la Liberté, 59600 Maubeuge.**

Vds Epson LQ2500, 24 aig., 324 cps + double bac f. à f. : 8 000 F. Citizen 120D : 1 000 F. **Christian VINCENTI, 25, rue du Muguet, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 34.85.50.62.**

Vds moni. mono SMI24, TBE. Px : 800 F. **Jean TEYSSIEUX, 18, rue Pierre-Boudou, bat. A, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.91.41.98.**

Vds impri. Star LC 10 coul. + câbles + rubans neufs (peu servie). Px : 1 900 F (uniq. 62 et 59 dpts). **Thierry DEROSIAUX, 915, rue de la République, 62700 Bruay-la-Buissière. Tél. : 21.62.53.83 (ap. 19 h 30).**

Vds impri. KX-P1081 Panasonic + support + papier listing : 1 990 F. **Vincent ZANINI, 99, av. de l'Industrie, 74970 Marignier. Tél. : 50.34.56.95.**

Vds revues 10 F environ : Tilt, joys, GEN4, Amiga revue, Anews, ST mag., Atari mag. **Tristan EVRARD, 7, rue du Fossé, 22100 Dinan. Tél. : 96.39.65.79.**

Vds Tandy 1000 HX sans moni. + log. (persona Deskmate, MS DOS) + jx et D7 vierges, joys : 2 000 F. **Matthieu L'HOTEL, 115, bld de la Croix-Rousse, 69004 Lyon. Tél. : 78.39.08.06.**

Vds chaîne HiFi Kenwood M54CDE + enceintes Jamo Magic M10, TBE, ss gar. Px : 6 500 F ou 5 000 F sans enc. **Pascal PRUDENT, 3, allée Edouard-Branly, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : 60.05.24.73.**

Vds IPC 386-DX20 2 Mo RAM, DD 108 Mo, lect. 3 1/2 et 5 1/4, mon. VGA coul., souris : 14 000 F à déb. **Pierre-Philippe FRENEA, 46, rue Barbès, entrée 18, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.72.27.56.**

Vds voiture radiocommandée Tamiya Thudershot + radio + 2 accus + chargeur (08/90) : 2 500 F (val. : 3 500 F). **Daniel RAMOS, 161, rue Musselburgh, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.82.42.79.**

Bon pour une annonce gratuite

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Tilt n° 96

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

Complétez votre collection

Bancs d'essai

Atari TT	n° 71, p. 31
CDI	n° 69, p. 22
Euro XT	n° 75, p. 30
Game Boy	n° 73, p. 28
	n° 77, p. 31
Konix	n° 65, p. 23
	n° 71, p. 30
Lynx	n° 76, p. 29
Pocket Nintendo	n° 77, p. 31
Sega 16 bits	n° 77, p. 31
Stacy 4	n° 71, p. 31
Super Famicom, Game Gear, PC Engine GT	n° 87, p. 82
Supergrafx	n° 76, p. 28

Dossiers

CES Las Vegas	n° 88, p. 94
Consoles 16 bits	n° 73, p. 100
Cours de dessin	n° 74, p. 98
De l'arcade au micro	n° 68, p. 80
Démos	n° 91, p. 94
Devenir programmeur	n° 67, p. 74
Emulateurs	n° 78, p. 106
Gagner sa vie dans la micro	n° 89, p. 96
Guerre des consoles	n° 81, p. 104
Imprimantes	n° 82, p. 120
Jeux d'aventure	n° 70, p. 94
Jeux d'échecs électroniques	n° 77, p. 86
Jeux de guerre	n° 71, p. 96
Jeux de plates-formes	n° 74, p. 82
Joysticks	n° 80, p. 84
Maîtrisez vos mémoires	n° 73, p. 126
Micro + Futur = CD	n° 83, p. 134
Micro sans accrocs	n° 86, p. 96
Modem, mode d'emploi	n° 75, p. 88
Musique et micro	n° 76, p. 100
Nouveaux virus	n° 70, p. 110
Ordinateurs et magnétoscopes	n° 71, p. 122
Presse internationale	n° 87, p. 104
Réalité virtuelle	n° 92, p. 96
Salon de la musique 89	n° 71, p. 110
Scanners	n° 90, p. 96
ST, Amiga contre PC ou Mac ?	n° 84, p. 140
Les simulateurs de demain	n° 68, p. 88
Scénario de jeux	n° 93, p. 100
	n° 94, p. 93
Virus	n° 95, p. 108

Challenges

Conseils de guerre	n° 76, p. 90
Courses de voiture	n° 87, p. 90
Football	n° 80, p. 76
Golf	n° 91, p. 82
Jeux à deux	n° 69, p. 82
Jeux de combat	n° 67, p. 82
Jeux d'exploration	n° 79, p. 76
Jeux de plates-formes	n° 92, p. 82
Jeux de réflexion	n° 90, p. 86
Jeux de rôle	n° 83, p. 114
Les meilleurs jeux d'aventure	n° 88, p. 82
Les nouveaux jeux de combat	n° 86, p. 80
Pilote d'essai sur PC	n° 78, p. 92
Les shoot'em up	n° 76, p. 90
Simulations de combats navals	n° 89, p. 82
Simulations de conduite	n° 75, p. 76
Simulations de Formule 1	n° 77, p. 74
Simulations de sports de ballon	n° 70, p. 88
Simulations de tanks	n° 84, p. 126
Tennis	n° 82, p. 106

Hits

Abrams Battle Tank	n° 67, p. 44
A-10 Tank Killer	n° 78, p. 61
Advanced Destroyer Simulator	n° 88, p. 48
The Adventure of Link	n° 79, p. 51
Aero Blaster	n° 86, p. 40
After the War	n° 76, p. 62
Aldynes	n° 90, p. 66
Alpha Waves	n° 84, p. 88
Altered Beast	n° 71, p. 62
The Amazing Spiderman	n° 87, p. 59
The Apprentice	n° 82, p. 58
Armour-Geddon	n° 92, p. 62
Atomic Robo-Kid	n° 84, p. 80
ATP	n° 90, p. 61
Augusta Golf	n° 92, p. 60
Awesome	n° 86, p. 56
Batman	n° 71, p. 60
Battlechess II	n° 84, p. 64
Battle Command	n° 87, p. 64
Battlehawks 1942	n° 66, p. 44
Battle Squadron	n° 74, p. 44
Battlestorm	n° 89, p. 54
Beach Volley	n° 69, p. 60
Block Out	n° 76, p. 57
Blood Money	n° 67, p. 40
The Blue Max	n° 84, p. 78
Booly	n° 91, p. 66
Brat	n° 92, p. 66
The Brainies	n° 95, p. 68
Bridge Player 2150 Galactica	n° 78, p. 66
Bruce Lee Lives	n° 76, p. 58
Budokan	n° 74, p. 48
Cabal	n° 73, p. 74
Cadaver	n° 83, p. 72
Captain Planet	n° 94, p. 66
Captive	n° 84, p. 92
Car-Vup	n° 88, p. 49
Castle of Illusion	n° 88, p. 54
Castle Warrior	n° 68, p. 57
Castlevania	n° 89, p. 58
Celtic Legends	n° 95, p. 76
Centrefold Squares	n° 73, p. 64
Championship Run	n° 89, p. 61
Chaos Strikes Back	n° 74, p. 42
Chase H.Q	n° 74, p. 66
Chess Champion	n° 82, p. 53
Chess Master 2100	n° 71, p. 68
Chess Player 2150	n° 73, p. 60
Chicago 90	n° 68, p. 45
Chip's Challenge	n° 91, p. 60
Citadel	n° 70, p. 58
Colorado	n° 78, p. 59
Combo Racer	n° 78, p. 68
Conqueror	n° 78, p. 64
Continental Circus	n° 74, p. 49
Crack Down	n° 77, p. 54
Crime Wave	n° 86, p. 37
Cyber Lip	n° 90, p. 64
Darius	n° 74, p. 60
Darius Twin	n° 91, p. 56
Dark Century	n° 74, p. 58
Das Boot	n° 84, p. 84
Datastorm	n° 69, p. 51
Days of Thunder	n° 83, p. 86
Deuteros	n° 93, p. 60
Devil Crush	n° 82, p. 66
Devil Hunter	n° 91, p. 64
Dick Tracy	n° 90, p. 58
Disc	n° 88, p. 59
Double Dragon II	n° 74, p. 51
Down Load	n° 81, p. 74
Dragon Breed	n° 86, p. 60
Dragon Strike	n° 81, p. 59
Dynamite Dux	n° 70, p. 56
	n° 71, p. 56
Dynasty Wars	n° 80, p. 54
Elf	n° 94, p. 68
E-Motion	n° 77, p. 50
Escape from the Planet of the Robot Monsters	n° 78, p. 58
ESS	n° 75, p. 49
Eswat	n° 83, p. 65
Extase	n° 79, p. 56
F19 Stealth Fighter	n° 81, p. 70
F117A	n° 94, p. 46
F29 Retaliator	n° 75, p. 59
	n° 79, p. 47
	n° 92, p. 59
Fiendish Freddy's	n° 71, p. 64
Fighter Bomber	n° 75, p. 50
Final Fight	n° 88, p. 50
Fire and Brimstone	n° 80, p. 59
Fire and Forget II	n° 84, p. 90
Flight of the Intruder	n° 83, p. 66
Flight Simulator IV et Designer	n° 90, p. 56
Flimbo's Quest	n° 81, p. 66
Flood	n° 81, p. 65
Fly Fighter	n° 86, p. 35
Forgotten Worlds	n° 67, p. 46
Formation Soccer	n° 81, p. 60
F-15 Strikes Eagle II	n° 70, p. 51
Fred	n° 76, p. 55
Fright Night	n° 67, p. 50
Full Contact	n° 90, p. 57
Full Metal Planete	n° 76, p. 52
Gauntlet III	n° 93, p. 61
Genghis Khan	n° 86, p. 36
Ghost Battle	n° 92, p. 53
Ghostbusters II	n° 73, p. 70
Ghosts'n Goblins	n° 79, p. 50
Ghouls'n Ghosts	n° 73, p. 56
	n° 82, p. 56
Go Player	n° 90, p. 59
Gods	n° 90, p. 63
Gold of the Aztecs	n° 82, p. 55
Golden Axe	n° 77, p. 55
	n° 86, p. 48
Grand Prix 500 II	n° 88, p. 62
Grandzort	n° 80, p. 55
Great Courts	n° 70, p. 67
Great Courts II	n° 87, p. 53
Gunboat	n° 79, p. 52
Gunship 2000	n° 94, p. 58
Le Gunstick	n° 75, p. 56
Gynoug	n° 89, p. 62
Hammerfist	n° 80, p. 58
Hard Drivin'	n° 74, p. 62
Hawaiian Odyssey	n° 75, p. 57
Heavy Unit	n° 76, p. 56
Highway Patrol	n° 67, p. 54
Hill Street Blues	n° 91, p. 58
Hole in One	n° 92, p. 60
Horror Zombies	n° 88, p. 56
Hoverforce	n° 92, p. 54
Icerunner	n° 91, p. 55
Impossamole	n° 79, p. 60
Les Incorruptibles	n° 73, p. 72
Indiana Jones	n° 69, p. 52
Indianapolis 500	n° 74, p. 64
	n° 82, p. 64
International Soccer Challenge	n° 82, p. 62
Interphase	n° 73, p. 62
Intruder	n° 74, p. 68
Italy 90	n° 79, p. 54
It Came from the Desert	n° 74, p. 46
Ivanhoe	n° 76, p. 54
Jackie Chan	n° 89, p. 52
James Pond	n° 84, p. 72
Jaws	n° 69, p. 49
Jetfighter II	n° 92, p. 59
Jumping	n° 78, p. 72
Jupiter's Masterdrive	n° 86, p. 50
Kalaan	n° 79, p. 48
Kick Off	n° 68, p. 47
Kick Off II	n° 81, p. 62
Killing Cloud	n° 91, p. 62
Killing Game Show	n° 83, p. 80
Klax	n° 78, p. 55
Knights of the Sky	n° 86, p. 34
Krypton Egg	n° 68, p. 49
Last Duel	n° 66, p. 38
Legend of Hero Tonma	n° 90, p. 72
Lemmings	n° 89, p. 50
LHX Attack Chopper	n° 78, p. 60
Life and Death II, the Brain	n° 88, p. 57
The Light Corridor	n° 84, p. 61
Links : The Challenge of Golf	n° 89, p. 60
Logical	n° 93, p. 63
Loom	n° 78, p. 70
Lorna	n° 90, p. 62
Lost Dutchman Mine	n° 77, p. 56
Lotus Esprit Turbo Challenge	n° 83, p. 90
Lotus II	n° 95, p. 84
Magic Pockets	n° 94, p. 62
Manchester United	n° 77, p. 60
Many faces of Go	n° 93, p. 66
Märchen Maze	n° 88, p. 55
MarvelLand	n° 93, p. 56
Mayday Squad	n° 67, p. 43
Mean Streets	n° 86, p. 44
Mega Man 2	n° 89, p. 53
Megafortress	n° 95, p. 72
Merchant Colony	n° 91, p. 54
Metal Mutant	n° 91, p. 53
Mickey Mouse : Castle of Illusion	n° 87, p. 61
Microprose Golf	n° 94, p. 48
Microprose Soccer	n° 68, p. 46
Midnight Resistance	n° 82, p. 78
Midwinter	n° 76, p. 68
Midwinter II, Flames of Freedom	n° 89, p. 56
Mr Heli	n° 70, p. 52
M1 Abrams Tank Simulation	n° 78, p. 54
M1 Tank Platoon	n° 71, p. 58
Monster Business	n° 94, p. 52
Moonwalker	n° 83, p. 70
Mystic Defender	n° 80, p. 62
Nasar Challenge	n° 95, p. 64
Navy Seals	n° 86, p. 52
Nebulus 2	n° 95, p. 78
New York Warriors	n° 84, p. 82
New Zealand Story	n° 69, p. 46
Nil, dieu vivant	n° 70, p. 48
Ninja Spirit	n° 81, p. 68
Ninja Warriors	n° 75, p. 53
North and South	n° 73, p. 50
Oil Imperium	n° 73, p. 52
Onslaught	n° 93, p. 55
Operation Thunderbold	n° 75, p. 51
Over the Net	n° 86, p. 38
Pang	n° 82, p. 60
Panza Kick Boxing	n° 84, p. 60
Paperboy	n° 70, p. 64
PC Globe	n° 74, p. 54
Permis de tuer	n° 69, p. 62
Pick'n Pile	n° 86, p. 58
Pinball Magic	n° 75, p. 60
Pipe Mania	n° 77, p. 57
Plague	n° 81, p. 80
Plotting	n° 80, p. 53
Populous Data Disk	n° 70, p. 47
The Power	n° 90, p. 65
Powermonger	n° 83, p. 82
P47	n° 76, p. 64
Prehistorik	n° 92, p. 57
Prince of Persia	n° 84, p. 74

Project Firestart n° 70, p. 49
Puzznic n° 84, p. 96
Quadrel n° 87, p. 55
Quartz n° 74 , p .50
Quick and Silva n° 92, p. 56
Raffles n° 67, p. 56
Raguy n° 95, p. 63
Railroad Tycoon n° 79 , p. 62
Rainbow Islands n° 69, p. 44
n° 77, p. 61
RBI II Baseball n° 93, p. 57
Red Alert n° 78, p. 56
Red Baron n° 88, p. 53
Revenge of Shinobi n° 81, p. 63
Rick Dangerous n° 69, p. 47
Rick Dangerous II n° 82, p. 74
Robocop n° 64, p. 53
n° 67, p. 41
Robocop 2 n° 86, p. 41
Rock'n Roll n° 73, p. 51
Rodland n° 94, p. 56
R Type II n° 93, p. 59
Rush'n Attack n° 70, p. 54
RVF Honda n° 68, p. 44
Rygar n° 80, p. 56
Saint Dragon n° 83, p. 88
Sargon IV n° 67, p. 53
Savage n° 65, p. 56
n° 69, p. 56
Secret Weapons of the Luftwaffe n° 95, p. 66
Shadow Dancer n° 87, p. 54
Shadow of the Beast n° 71, p. 74
Shadow of the Beast II n° 82, p. 76
Shadow Warriors n° 81, p. 76
Sherman M4 n° 75, p. 48
Shinobi n° 71, p. 55
Shufflepuck Cafe n° 71, p. 54
Sideshow n° 76, p. 60
Silent Service II n° 82, p. 50
Silkworm n° 68, p. 42
Sim City n° 71, p. 70
Sim Earth n° 89, p. 64
Simulcra n° 82, p. 54
688 Attack Sub n° 68 , p. 43
Sliders n° 84, p. 76
Sonic the Edgehog n° 93, p. 68
Space Ace n° 75, p. 54
Speedball II n° 86, p. 42
Spherical n° 68, p. 48
Spindizzy Worlds n° 87, p. 60
Stormlord n° 68, p. 53
Stormtrooper n° 67, p. 55
Strider n° 83, p. 78
The Strider n° 70, p. 62
Stunt Car n° 70, p. 60
SU-25 Soviet Attack Fighter n° 83, p. 64
Super Mario Bros II n° 67, p. 45
Super Monaco Grand Prix n° 82, p. 72
Super Off Road n° 84, p. 70
Super Volleybal n° 82, p. 80
Super Wonderboy in Monster Land n° 73, p. 68
Superstar Soldier n° 82, p. 52
Swap n° 87, p. 62
Switchblade n° 74, p. 56
Switchblade II n° 92, p. 50
SWIV n° 89, p. 59
Team Suzuki n° 87, p. 56
Team Yankee n° 87, p. 57
Tennis Cup n° 77, p. 48
Terminator 2 n° 93, p. 72
Test Drive II n° 67, p. 49
Thunder Chopper n° 69, p. 45
Thunder Force III n° 81, p. 58
Thunderstrike n° 80, p. 60
Tie Break n° 79, p. 46
Tiger Heli n° 77, p. 58
Tilt n° 91, p. 52
Time n° 75, p. 55
Toki n° 88, p. 58
Tournament Golf n° 89, p. 55
Tower of Babel n° 76, p. 70
Toyota Celica n° 86, p. 54
Triple Battle F1 n° 76, p. 61
3D Pool n° 69, p. 50
Turrican n° 79, p. 53
Turrican II n° 88, p. 51
Tusker n° 75, p. 58
TV Sports Basketball n° 77, p. 52
Ufo n° 73, p. 58
Ultimate Ride n° 84, p. 62
Unreal n° 80, p. 52
Utopia n° 95, p. 80
Vaxine n° 87, p. 52
Venus n° 81, p. 78
Verytex n° 91, p. 57
Vette n° 74, p. 47
Vigilante n° 68, p. 55
Vindicators n° 67, p. 48
Vroom n° 94, p. 50
Voyager n° 67, p. 52
Wall Street n° 77, p. 53
Wardner n° 92, p. 51
Weird Dreams n° 68, p. 51
Welltris n° 81, p. 61
West Phaser n° 71, p. 66
Wing Commander n° 83, p. 76
Wing Commander : Secret Missions II n° 92, p. 52
Wing Commander II n° 95, p. 60
Wings n° 82, p. 68
Wolfpack n° 80, p. 50
Wonder Boy III n° 71, p. 76
Wreckers n° 93, p. 64
X-Out n° 75, p. 52
Xybots n° 69, p. 54
Yeager Air Combat n° 93, p. 52
Z-Out n° 86, p. 46
Zero Wing n° 93, p. 53

SOS Aventure

The Adventures of Robin Hood n° 94, p. 104
Armaeth 1 n° 93, p. 116
Bandit Kings of anient China n° 93, p. 110
Bard's Tale III n° 86, p. 109
B.A.T. n° 74, p. 121
Battlemaster n° 84, p. 156
Battle Isle n° 94, p. 102
BattleTech II : Crecent Hawk's Revenge n° 87, p. 114
Betrayal n° 90, p. 107
Bloodwych n° 70, p. 132
Buck Rogers : Countdown to Doomsday n° 87, p. 112
Centurion, Defender of Rome n° 92, p. 104
Champion of the Raj n° 92, p. 106
Champions of Krynn n° 81, p. 126
The Colonel 's Bequest n° 77, p. 94
Conquest of Camelot n° 79, p. 102
Countdown n° 89, p. 104
Croisière pour un cadavre n° 93, p. 117
Crystals of Arborea n° 88, p. 111
Damocles n° 81, p. 128
The Dark Heart of Uukrul n° 91, p. 106
Death Knights of Krynn n° 91, p. 108
Déjà Vu II n° 67, p. 90
Dragonflight n° 83, p. 152
Dragon Wars n° 74, p. 154
Dragons Breath n° 76, p. 110
Dragons of Flame n° 75, p. 100
Drakkhen n° 75, p. 96
Elvira n° 88, p. 104
Explora III n° 86, p. 107
Eye of the Beholder n° 90, p. 104
Fate-Gates of dawn n° 95, p. 127
Fétiche maya n° 73, p. 138
The Final Battle n° 83, p. 148
Final Command n° 76, p. 107
Fire King n° 73, p. 144
Gold Rush n° 65, p. 105
Hard Nova n° 88, p. 107
Heart of China n° 93, p. 106
Hero Quest n° 92, p. 107
Hero's Quest n° 74, p. 114
Hillsfar n° 67, p. 95
Hound of Shadow n° 73, p. 140
Hunter n° 93, p. 114
Iceman n° 79, p. 130
The Immortal n° 82, p. 132
Indiana Jones et la dernière croisade n° 70, p. 130
Infestation n° 77, p 97
Iron Lord n° 74, p. 116
Journey n° 68 , p. 122
Keef the Thief n° 74, p. 117
King Quest V n° 88, p. 108
Kingdoms of England n° 71, p. 138
The Kristal n° 68, p. 123
Kult n° 67, p. 96
Legend of Djel n° 69, p. 112
Legend of Faerghail n° 80, p. 110
Leisure Suit Larry 5 n° 95, p. 125
The Lord of the Ring Vol.1 n° 88, p. 110
Lords of the Rising Sun n° 67, p. 92
Manhunter 2 n° 71, p. 136
Maupiti Island n° 78, p. 116
Megalo Mania n° 93, p. 108
Megatraveller 1 n° 83, p. 150
Might and Magic III n° 95, p. 123
Mokowe n° 88, p. 112
Moonstone n° 94, p. 106
Murders in Space n° 84, p. 152
Nobunaga's Ambitions II n° 93, p. 113
Obitus n° 89, p. 108
Operation Stealth n° 80, p. 113
Ooze n° 71, p. 140
Personal Nightmare n° 69, p. 116
Phantasy Star II n° 84, p. 154
Phantasy Star III n° 95, p. 122
Pirates n° 70, p. 128
Pool of Darkness n° 95, p. 121
Prophecy n° 68, p. 124
Quest for Glory II n° 86, p. 106
Rings of Medusa n° 80, p. 112
Rise of the Dragon n° 89, p. 106
Saga n° 88, p. 112
Savage Empire n° 87, p. 115
Sdaw n° 88, p. 112
Search for the King n° 82, p. 134
The Secret of Monkey Island n° 82, p. 136
Shadow Sorcerer n° 95, p. 126
Shogun n° 69, p. 114
The Simpsons : Bart VS the Space Mutants n° 94, p. 100
Space Quest III n° 68, p. 120
Space Quest IV n° 90, p. 106
Starflight n° 76, p. 109
Starflight II n° 77, p. 96
Star Vega n° 78, p. 118
Super Hydlide n° 83, p. 146
Sword of Vermilion n° 88, p. 106
Swords of Twilight n° 73, p. 142
Tangled Tales n° 76, p. 108
The Third Courier n° 80, p. 115
Ultima VI n° 78, p. 119
Les Voyageurs du temps n° 70, p. 126
Wizardry VI : Bane of the Cosmic Forge n° 91, p. 104
Wonderland n° 86, p. 104
World of Adventure II : Martian Dreams n° 93, p. 111
Xenomorph n° 79, p. 100
Ys n° 82, p. 138

Hors-séries

Guide 1990 n° 72S
Guide 1991 n° 85H
Micro jeux : 160 pages de listings n° 1

Solutions

Citadel n° 71, p. 144
Dungeon Master n° 61, p. 148
au n° 67, p. 100
Elvira, Mistress of the Dark n° 92, p. 112
Eye of the Beholder n° 93, p. 124
Fétiche maya n° 76, p. 116
Indiana Jones and the Last Crusade n° 77, p. 101
Last Ninja n° 67, p. 100
Leisure suit Larry III n° 89, p. 112
Lemmings (codes) n° 91, p. 113
Loom n° 90, p. 113
Maniac Mansion n° 95, p. 132
New Zealand Story n° 73, p. 150
Operation Stealth : Secret Defense n° 87, p. 120
Police Quest II n° 95, p. 133
Populous n° 79, p. 110
et n° 80, p. 120
Prince of Persia n° 95, p. 130
Secret of the Monkey Island n° 94, p. 110
Shadow of the Beast n° 75, p. 106
Space Quest III n° 90, p. 110
Targhan n° 68, p. 129
n° 69, p. 120
Ultima VI n° 88, p. 114
Les Voyageurs du temps n° 78, p. 122
n° 79, p. 106
Zack Mc Kracken du n° 68, p. 129 au n° 74, p. 122

LES SOFTS TESTÉS DANS CE NUMÉRO

7 Colors	PC	87
7 Colors	Amiga	72
Age	PC	105
Another World	Amiga	112
Aventures de Moktar (Les)	Amiga	54
Brad Stallion in Sex Olympics	ST, Amiga	123
California Games	PC	70
Colorimage	Amiga	77
Conan The Cimmerian	PC	110
Death Knight of Krynn	Amiga	123
Deluxe Monopoly	Amiga	62
Deluxe Paint IV	Amiga	78
Diamond Back II	ST	78
Digital Impact	ST	76
Discoscopie Pro 3.0	Amiga	86
Double Dragon 3	Amiga	37
Double Sphere	Amiga	61
Face Off	Amiga	62
Fascination	PC	118
Final Blow	Amiga	61
Final Day (The)	ST	123
Finesse 3.10	PC	82
First Samurai	Amiga	46
Flight of the Intruder	Amiga	74
Frenetic	ST	70
Grandstand	Amiga, CPC	70
Heimdall	Amiga	107
Hudson Hawk	Amiga	42
Hunter	ST	72
Immortal	PC	58
Jimmy Whithe's Whirlwind Snooker	Amiga	40
King's Quest V	Amiga	122
Knight of the Sky	Amiga	74
Lankhor pour CPC	CPC	122
Last Ninja 3	Amiga	50
Magic Pockets	ST	63
Magnetic Scrolls Collection	Amiga	122
Manchester United Europe	ST	72
Martian Memorandum	PC	116
Merchant Colony	PC	59
Mig-29M Superfulcrum	Amiga	74
Moonfall	ST	60
Neodesk 3	ST	84
Out Run Europa	Amiga, ST	66
Page Setter 2	Amiga	80
Pitfighter	ST	63
Quik and Silva	ST	60
R-Type II	ST	62
Rise of the Dragon	Amiga	123
Rolling Ronny	Amiga	48
Rugby The World Cup	Amiga	39
Secret of the Silver Blades	Amiga	123
Shadow Dancer	ST	60
Starush	Amiga	34
Stormball	ST	63
Supaplex	Amiga	36
Super Space Invaders	Amiga	58
Suspicious Cargo	Amiga	106
Terminator	PC	122
Terminator 2	ST	60
Thunder Jaws	Amiga, CPC	64
Thunderhawk	Amiga, ST	66
Vengeance of Excalibur	PC	122
Violator	Amiga, ST	64
Volumm 4D 2.1	Amiga	86
War Zone	ST	64



JUGEZ TILT N°96

Nous avons absolument besoin de vos remarques et de vos critiques ! Puisque vous avez décidé de lire Tilt, autant qu'il soit à votre goût, non ? Alors allez-y franchement : vous aimez, vous le dites, vous détestez, vous le dites ! De temps en temps, si vous n'avez pas d'opinion, vous pouvez sauter une question, mais n'en abusez pas... Nous attendons vos réponses avec impatience.

5 ABONNEMENTS A GAGNER !

Cinq réponses à cette enquête seront tirées au sort. Leurs auteurs gagneront chacun un abonnement d'un an à TILT.

RUBRIQUES

La couverture :
Beurk ! ☐ Pas Mal ☐ Bien ☐ Super ! ☐

Le sommaire :
Beurk ! ☐ Pas Mal ☐ Bien ☐ Super ! ☐

Les previews :
Cà craint ! ☐ Pas Mal ☐ Bien ☐ Super ! ☐

CDI, il est là (Tilt Journal)
Faiblard ! ☐ Bôf ☐ Bien ☐ Passionnant ! ☐

Le son, c'est si bon (Tilt Journal) :
Nul ! ☐ Pas Mal ☐ Bien ☐ Encore ! ☐

Dis, Jérôme (Tilt Journal) :
Nul ! ☐ Pas Mal ☐ Bien ☐ Super ! ☐

Le SOS Aventure
Sans intérêt ! ☐ Pas Mal ☐ Bien ☐ Oh, oui ! ☐

Le dossier micro et vidéo :
Inutile ! ☐ Pas Mal ☐ Bien ☐ Indispensable ! ☐

La création:
Inutile ! ☐ Pas Mal ☐ Bien ☐ Indispensable ! ☐

Le hit-parade :
Bidon ! ☐ Pas Mal ☐ Bien ☐ Super ! ☐

Le poster :
Beurk ! ☐ Pas Mal ☐ Super ☐ Encore plus ! ☐

Message in a bottle:
Sans intérêt ! ☐ Pas Mal ☐ Bien ☐ Remarquable ! ☐

Télématilt :
Sans intérêt ! ☐ Pas Mal ☐ Bien ☐ Encore ! ☐

Le Forum:
Cà craint ! ☐ Pas Mal ☐ Bien ☐ Super ! ☐

Les petites annonces :
Sans intérêt ! ☐ Confus ☐ Pas assez ☐ Parfait ! ☐

VIVE LES COMPARATIFS !
Sur 100%, combien donnez-vous à...

- Tilt : ....
- Micro News : ....
- Joystick : ....
- Génération 4 : ....

Par jeu, quelle longueur de test préférez-vous ?
1 page ☐ 2 pages ☐ 3 pages ☐ 4 pages ☐ Plus ! ☐

Comment trouvez-vous le système de notation des jeux?
Imprécis ☐ Confus ☐ Pratique ☐ Complet et lisible ☐

TESTS

Notez les noteurs ! Etes-vous d'accord avec les notes qui sont portées par nos spécialistes sur vos jeux favoris ? En d'autres termes, nos tests sont-ils fiables et corrects ? Attention : vous ne notez pas le jeu, mais la critique du jeu !

STARUSH
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SUPAPLEX
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

DOUBLE DRAGON 3
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

RUGBY THE WORLD CUP
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

JIMMY WHITE'S WHIRLAND SNOOKER
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

HUDSON HAWK
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

FIRST SAMURAI
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ROLLING RONNY
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

LAST NINJA 3
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

LES AVENTURES DE MOKTAR
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

AGE
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SUSPICIOUS CARGO
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

HEIMDALL
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

CONAN THE CIMMERIAN
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ANOTHER WORLD
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MARTIAN MEMORANDUM
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Enfin, voici un espace libre pour vos remarques personnelles. Dites-nous tout !

....
....
....
....
....

NOM: ____________________ **PRENOM:** ____________________ **AGE:** ________

ADRESSE: ____

A retourner à: Enquête TILT - 9/13, rue du colonel Avia - 75015 Paris


NOUVEAU
ACCOMPAGNE
DIGGER DANS SA
RECHERCHE DE LA
CITÉ PERDUE
MB
THE LEGEND OF THE LOST CITY
DIGGER
DIGGER
MB
Official
Nintendo
Nintendo®
ENTERTAINMENT
SYSTEM™



RETROUVEZ HULK HOGAN™
ET LES SUPERSTARS DU CATCH
ET DEVENEZ L'INCONTESTABLE
CHAMPION DU MONDE DE CATCH!
WWF WRESTLEMANIA
HULK HOGAN PYTHON
HULKSTER RULES
IBM/ AMSTRAD PC
ATARI ST · CBM AMIGA
AMSTRAD
WWF WRESTLEMANIA
Sgt Slaughter
ocean
BRITISH BULLDOG
OCEAN SOFTWARE LTD . 25 BOULEVARD BERTH 75017 PARIS
TEL: 47663326 . FAX: 4227957